

Spelidee: Wie of wat is het?

Concept

Spelers moeten aan de hand van vragen te weten komen over welke persoon of voorwerp het gaat. Ze doen dit door voorgeprogrammeerde vragen te stellen. *Bijvoorbeeld: Is het een man? Is het een vrouw? Draagt hij/zij een hoed? ...*

Hierdoor worden er foto's geëlimineerd en kunnen ze te weten komen over welke persoon of welk voorwerp het gaat.

Deelnemers kunnen zelf foto's van mensen of voorwerpen inzenden via een formulier die dan mee in de poule komen waaruit foto's genomen worden voor het spel.

Het aantal vragen dat je mag stellen, is gelimiteerd zodat je niet oneindig kan vragen maar na een aantal keer een gok moet wagen en ofwel wint of verliest. Je mag natuurlijk vroeger al een gok wagen als je het al denkt te weten.

Ruime analyse

Start van het spel

Tonen van de foto's

Uit een poule van foto's worden een bepaald aantal foto's genomen. De foto's op de server zijn hernoemt naar een bepaalde naam. Vb prefix 'mnmf-' (MNM + eerste letter van foto) en dan de nummer van de foto. Zodat de eerste foto 'mnmf-1' heet en de tweede 'mnmf-2' enzovoort. Hierdoor kan er een random gegenereerd worden die dan bij het start van het spel een bepaald aantal willekeurige foto's kan laten zien. Natuurlijk wordt de bestandsnaam niet getoond maar de naam van de persoon of het voorwerp die afgebeeld staat op de foto. Vb 'mnmf-1' is een foto van piano dan wordt er piano getoond aan de gebruiker maar achterliggend gewerkt met 'mnmf-1.jpg'

Tonen van de vragen

Alle voorgeprogrammeerde vragen worden opgehaald en getoond aan de speler. Achter deze vragen zitten links GET-variabelen zodat het gemakkelijk na te gaan is op welke vraag geklikt is. Bijvoorbeeld 'Is het een man?' kan achterliggend: <http://www.mnm.games/whoisit?gender=male> hebben ofzo...

Selecteren van de gezochte foto

Via een random wordt uit de foto's in de poule een foto gekozen die de gezochte foto is en de eigenschappen van de foto worden in een array gestoken. Bijvoorbeeld 'mnmf-16.jpg' Deze foto is dan de juiste foto vanaf de speler de juiste naam die bij de foto hoort intypt in het tekstveld dan is hij/zij gewonnen. Als het niet juist is dan is de speler verloren. Er kan al dan niet een aantal pogingen ingesteld worden dat een gebruiker mag gokken.

Controleren van de vragen

Aan de hand van de GET-Variabelen kan gecontroleerd worden op welke vraag de speler geklikt heeft. Elke foto krijgt bij toevoeging een aantal eigenschappen mee en aan de hand van dit antwoord en de eigenschappen van de foto kunnen de gepaste foto's die niet meer meedoen geschrapt worden enzovoort...

Bijvoorbeeld we zoeken de foto van een piano, dat is het juiste antwoord en we hebben in onze poule: voetbal - piano - kast - laptop

De gebruiker vraagt: 'Is het een muziekinstrument?' => achterliggend ...?use=music (of andere get variabele naam/waarde... nu nog niet belangrijk)

even ruim uitgewerkt met php... zal wellicht ook mogelijk met JavaScript zijn... moet nog verder geanalyseerd worden...

```
... php code ervoor (zoals extra controle en start functie)...
if ($_GET['use'] == 'music')
{
    //Gebruiker vraagt of het een muziekinstrument is of niet, we kijken dus in de array van het
    // juiste antwoord met de eigenschappen in dat per eigenschap true of false is...

    return $correct_answer['music'];
}
... php code erna...
```

Elke foto zit in een array met de eigenschappen in nog een array (multidimensionele array), waardoor eens het correcte antwoord gekozen is, snel de foute antwoorden geschrapt worden en een passend bericht getoond kan worden.

In ons voorbeeld zou het antwoord naar de gebruiker zijn: 'Ja, het is een muziekinstrument' en worden: voetbal, kast en laptop geschrapt. *(hoe dat schrappen gebeurt moet nog bepaald worden zoals: vager worden, uit het scherm,...)*

Toevoegen van foto's

Elke gebruiker die foto's uploadt die moet bij zijn foto verplicht de voorgeprogrammeerde ja/nee vragen beantwoorden om zo de juiste kenmerken bij de foto te zetten. Foto's over personen hebben natuurlijk een ander formulier dan foto's over voorwerpen. (Als uitbreiding kunnen er ook foto's over dieren, ... komen met elk een upload formulier)

De foto's die geüpload worden, worden automatisch hernoemt naar de code en de bovengrens van de random die de foto's moet bepalen wordt geüpdatet zodat deze foto ook in de poules kan komen. Eventueel na goedkeuring van de mensen van MNM zodat vulgaire, ongepaste, onduidelijke of dubbele foto's er niet automatisch bij komen.

Enkele voorbeelden van vragen

Personen

- Is het een man? Is het een vrouw?
- Draagt hij/zij een bril?
- Draagt hij/zij een hoed?
- Heeft hij/zij [groene][blauwe][bruine]... ogen?
- ...

Voorwerpen

- Is het eetbaar?
- Is het een muziekinstrument?
- Is het elektronisch?
- ...