

Játék leírása

A beadandót a **Drawful** nevű játék ihlette. Ez egy olyan játék, amelyben 3-8 játékos vehet részt. A játék kezdetekor mindenki kap egy néhány szóból álló **prompt**-ot, ami alapján kell egy rajzot csinálni. Ezután körönként egy-egy rajz kerül megtekintésre, amely után minden játékosnak az következő dolgokat kell végrehajtania:

- A rajzolóon kívül mindenki ad egy új prompt-ot a megjelenített rajzra.
- Ezután mindenki szavazhat a lehetséges prompt-ok közül arra, amelyik szerinte az eredeti prompt lehetett, vagyis az a prompt, amely alapján készült a rajz.
- Az a játékos, aki az eredeti prompt-ra szavazott, akkor pontot kap. Ezenkívül a rajzoló is kap pontot az alapján, hogy hány játékos szavazott az eredeti prompt-ra.
- Az a játékos, akinek a kitalált prompt-jára tippelnek, szintén pontot kap az alapján, hogy hány játékos szavazott a prompt-ra. A játékosonkénti pontszám ebben az esetben kevesebb, mint a rajzoló számára.

A játék akkor ér véget, ha mindenkinek a rajzára sor került. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja lesz.



https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/442070/ss_e19d50c7aafaf684139bdc50222987e585a18c3d.1920x1080.jpg?t=1709328074

Specifikáció

A játékban szerepel egy központi **szerver**, illetve több **kliens**.

Szerver

- A lehetséges promptok egy fájlban legyenek eltárolva a **szerver**oldalon.
- Mindegyik játékos kapjon egymástól eltérő promptot, amit a másik nem tudhat, ezért szükség van egy **szerver**oldalon biztosítani kell egyrészt azt, hogy annyi kiválasztott prompt legyen, ahány játékos van, illetve hogy mindegyik prompt egymástól eltér.
- A **szerver**oldalon legyenek összesítve a játék során eltárolt adatok, ide tartozik a létrehozott rajzok, promptok, illetve a leadott szavazatok.
- Továbbá a **szerver**oldalon legyen meghatározva az a sorrend, mely alapján a rajzok bemutatásra kerülnek.

Kliens

- Minden **kliens** egy-egy játékost reprezentál,
- Minden **kliens**t egy-egy szálként kell kezelni a **szerver**oldalon.
- Minden **kliens**-hez hozzárendelünk egy-egy egyedi színcsoportot, amely az azonosításban, illetve a rajzolásban is szerepet kap. (piros, kék, zöld, sárga, lila stb.)
- Aki elsőként csatlakozik, az legyen a „host”, ő fogja elindítani a játékot.
- Ha egy **kliens** nem tud csatlakozni valamilyen okból, azt jelezze a program.
- Ha a kapcsolat megszakad játék közben, akkor azt is jelezze a program.

Játék kezdete

- A program indításakor jelenjen meg egy ablak, ahol lehet inicializálni egy játékot, amelynek azonosításához megadhatunk egy 4-betűs kódot. Ha nem adunk meg kódot, akkor a program adjon véletlenszerűen generáljon egyet nekünk. Ez a kód legyen feltüntetve minden egyes főablakon.
- A többi játékos a 4-betűs kódnak a beírásával tud egy már létrehozott játékhoz kapcsolódni.
- Amíg a játék el nem kezdődik, a játékosok egy lobby-szerű kezdőképernyőt látnak, ahol fel van tüntetve, hogy eddig ki csatlakozott.
- Az a játékos, aki először lépett be, legyen a "host", akinek a kitüntetett szerepe, hogy elindítja a játékot, amennyiben minden játékos csatlakozott. ?



https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/442070/ss_9d292ec7f06d2d19f67cadea7063b907838bb234.1920x1080.jpg?t=1709328074

Játékmenet

- Minden fázisban limitált idő van arra, hogy tevékenységet végezzünk, rajzolás esetén ez 2-3 perc, prompt-adás és szavazás esetén 0.5-1 perc.
- A hátralévő idő minden fázis esetén legyen feltüntetve valamilyen módon.
- A létrehozott dolgokat egy külön gomb megnyomásával kell leadni a [szerverre](#), a gombnyomás után legyen blokkolva minden olyan tevékenység, amivel később módosítható a játék kimenetele.

Rajzolás

- A rajzoló fázisban mindenkinek felugrik egy ablak, a címsorban a kapott prompt-tal.
- A rajzolás során minden játékos a hozzárendelt színcsoportjának árnyalataival rajzolhat. Az árnyalatok száma legyen 2.
- A rajzokon nem lehet törölni.
- Ha valaki nem adja le idő előtt a rajzát, akkor a [szerver](#) nem fogja kipótolni a rajzokat.

Prompt-adás

- A prompt megadása hasonlóképp történjen, mint a rajzolás, jelenjen meg egy külön ablak, ahol egy szövegmezőbe lehet a prompt-ot írni.
- Ha valaki nem adja le a prompt-ot időben, akkor a [szerver](#) "generáljon" annyi prompt-ot, amennyi ahhoz kell, hogy azok száma a játékosok számával egyezzen. (Érdemes ezeket is valamilyen fájlban tárolni a [szerver](#)oldalon, nem szükséges helyben legenerálni)

Szavazás

- Szintén külön ablakban, ilyenkor megjelenhet valami rádiógomb-panel vagy hasonló struktúra, ahol a gombokkal lehet szavazni az általunk kiválasztott prompt-ra.
- A szavazatok leadása után legyenek megjelenítve azok a prompt-ok, amelyre jutott szavazat. Ilyenkor jelenjen meg az, hogy melyik játékostól származik a prompt, illetve mely játékos(ok) szavaztak.
- A szavazás végén legyen megjelenítve a jelenlegi összesített pontszám minden játékos számára.

Opcionális funkciók

- Lehesse nézőként csatlakozni, ilyenkor csak az adott néző csak a főablakot látja.
- Legyen lehetőség arra, hogy a játékosok új prompt-ot adjanak a válogatásba, amit meg is kaphatnak a játék során. Ekkor a létrehozott prompt a [szerver](#)nek legyen elküldve, amit aztán beír az addigi prompt-gyűjteménybe.

A házi feladatokhoz hasonlóan itt is elvárás:

- [Kivétel](#)kezelés, szálkezelés
- [Javadoc](#) írása

Egyéb információ

- A játék szabályairól az alábbi hivatkozásra kattintva tudtok tájékozódni: [https://jackboxgames.fandom.com/wiki/Drawful_\(series\)#Game_Rules](https://jackboxgames.fandom.com/wiki/Drawful_(series)#Game_Rules). Természetesen más oldalak megtekintése is ajánlott.

Utolsó módosítás: 2024. április 2., kedd, 21:45