Název společnosti

Obsah obrázku text, Písmo, snímek obrazovky, Grafika

Popis byl vytvořen automaticky

**Dokument k aplikaci oko bere**

Verze 1.0

1.10.2024

**Vypracoval**  
Vítek Dolný

# Úvod

Tato dokumentace se věnuje simulaci hry "Oko Bere" v prostředí webového prohlížeče. Hlavním cílem této aplikace je poskytnout uživatelům interaktivní prostředí, ve kterém si mohou vyzkoušet své dovednosti v sázení a strategickém rozhodování.

Dokumentace obsahuje klíčové informace o požadavcích na aplikaci, její architektuře a designu, technických aspektech a uživatelském rozhraní. Cílem této dokumentace je poskytnout komplexní pohled na aplikaci a usnadnit jejím vývojářům, uživatelům a zainteresovaným stranám porozumění jejím funkcím a vlastnostem.

Díky jednoduchému rozhraní a intuitivnímu ovládání si hráči mohou užít vzrušení z hraní "Oka Bere" bez nutnosti instalace dodatečného softwaru. Aplikace také zahrnuje možnosti přizpůsobení, které umožňují uživatelům měnit vzhled a atmosféru hry podle svých preferencí.

## Dokumentace požadavků

Pro vývoj této aplikace, byly přijaty funkční i nefunkční požadavky, které následovně byly aplikované v rámci aplikace. Jednotlivé požadavky si dále rozdělíme do kategorii, a trošku více si je rozebereme.

## Funkční požadavky

### Herní logika

* Aplikace umožní hráči hrát proti počítači.
* Cílem jak pro hráče, tak protivníka je, dosáhnout scóre 21, aniž by jej překročil.
* Hráč má po startu 3 životy.
* Pří startu hry, si hráč zvolí svůj kapitál, který je následně rozdělen na třetiny, které jsou poté přidělené jednotlivým životům.
* Hráč, má možnost kdykoliv během hry z peněz, které vyhrál, zakoupit dodatečné životu,
* Pří zakoupení životů, se mu následně sečtou všechny peníze, a ty se nově znovu rozpočítají, do častí, dle počtu životů.
* Vstupní vklad nastaven jako maximálně 500 000 Kč.
* Pro úplnou ochranu byl maximum životů nastaveno na 40,
* Každá karta má svoji hodnotu, předem definovanou následujícím způsobem:
* Karty 7-10 mají hodnotu odpovídající jejich číslu.
* Svršek (J) a spodek (Q) mají hodnotu 1.
* Král (K) má hodnotu 2.
* Eso (A) má hodnotu 11.
* Po zahraní první karty hráč nemůže opustit hru.

### Systém sázek

* Hráč si vsází na svoji kartu. Hodnota, kterou hráč vsází, musí být větší než 50, ale menší nebo rovná jeho rozpočtu.
* Pokud hráč přijde o všechny peníze, které měl určené na svůj jeden život, přichází totiž o něj.
* Hráč vsází pouze jednou, a to poté, když uvidí svojí první kartu.
* Hráč nemůže hrát bez vsazení.

### Kontrola hry

* Systém hry neustále kontroluje, jestli hráč, nebo počítač nevyhrál, jestli nebyla překročená hodnota 21, jestli oba z hráčů nestojí, aby vyhodnotil výsledky a to, jestli jeden z hráčů nezískal dvakrát eso, což by znamenalo okamžitou výhru.
* Po každém kole, kdy hra vyhodnotila vítěze, vyplácí se sázky dle výsledků.
* Hráč nevidí karty protihráče, až do vyhodnocení.

### Herní rozhraní

* Hráč má přehled o velikosti sázky, o jeho aktuálních životech, jeho scóre, a stavu peněz, které má.
* Ze vzhledu karet lze usoudit, jejich hodnota.
* Hráč má možnost hru restartovat, opustit nebo si zobrazit karty protivníka.
* Hráč vidí historii proher, a výher, která je napříč celou hrou – tudíž pří ztrátě jednoho ze životů, i v další hře zůstává. Pouze při restartu celé stránky, či kliknutí na nová hra. Se historie vyresetuje.
* Hráč má možnost použít akční tlačítka na sazení, vzatí karty, a zastavení. Také je zde tlačítko nastavení, a obchodu.

### Karta a míchání

* Karty jsou před každou hrou resetovaný, takže se hraje s plným počtem.
* Pokud si hráč kartu lízne, tato karta mizí z pole.
* Karty jsou před každou hrou zamíchané.
* Hráč nemůže vytaženou kartu, znovu táhnout.

### Interakce s uživatelským rozhraním

* Hráč si může nastavit jednotlivé barvy pozadí tak, jak se mu zlíbí, pomocí color pickeru.
* Hráč může použít přednastavené vzhledy herního pole.

## Nefunkční požadavky

### Uživatelská přívětivost

* Rozhraní a rozložení celé aplikace by mělo být intuitivní a snadno pochopitelné i pro ty, co nejsou technicky zdatní,
* Všechny prvky rozhraní by mělo být jasně pojmenovány a tím pádem být i srozumitelné.

### Dostupnost

* Hra běží na všech moderních webových prohlížečích.
* Aplikace neuchovává data o uživateli.

# Dokumentace architektury

Celá stránka stojí na základech css, html, a JS. Kdy vizuální a statická část stránky je řízená css, html. Dynamické prvky jsou řízeny JavaScriptovým kódem, který zajišťuje interakci s uživatelem (tahání karet, sázky, reset hry).

## Frontend (Uživatelské rozhraní)

## Sekce

## Interakce

# Technická dokumentace

## Hlavní části JavaScriptu

## Uživatelská dokumentace

## Ovládání

## Často kladené otázky (FAQ)