

**OOPS TEAM**

# Start It Up!

Екскурс по оновленій версії гри "П'ятнашки"

# КОМАНДА OOPS



АНДРЮШКО  
ВОЛОДИМИР



ОЛЕКСЮК  
АНДРІЙ



ВАСІЛЬЄВА  
ДІАНА



СЛЮЩИНСЬКИЙ  
МАКСИМ

# ЯКА ПРОБЛЕМА ПОСТАЛА ПЕРЕД НАМИ?

Надзвичайно багато цікавих та розвиваючих ігор все більше відходять на "задній план" у світі розваг. Проте, що буде якщо залишити зміст гри але оновити інші аспекти згідно з повсякденними тенденціями.

Нашій команді спала на думку відома гра "П'ятнашки". Отож OOPs team вирішила її "апдейтнути".

# Концепція проєкту

## УСЕ НОВЕ - ДАВНО ЗАБУТЕ СТАРЕ

П'ятнашки -це популярна головоломка придумана у 1878 році.

Мета гри — переміщаючи пластинки з числами по коробці добитися впорядковування їх по номерах, бажано зробивши якомога менше переміщень.

Отже цей проєкт - десктопна аплікація розроблена на технології .Net з використанням XAML та бази даних.



# Реалізація

## ШВИДКА ГРА VS ГРА З РЕЄСТРАЦІЄЮ

На початку у кожного є вибір: зіграти швидку гру або ж пройти реєстрацію та автоматично зберігати результати після кожного проходження.

### ШВИДКА ГРА

Гра, яка не потребує попередньої реєстрації та авторизації. Опісля проходження гри Вам пропонується вибір пройти реєстрацію та зберегти гру. Проте, завжди можна відмовитись від нього.

### ГРА З ПОПЕРЕДНЬОЮ РЕЄСТРАЦІЄЮ

На початку гри користувач реєструється/авторизується, а після закінчення рівня/гри виконується автоматичне збереження результатів.



# ВИМОГИ ДО АПЛІКАЦІЇ

Збереження потоку інформації у базу даних.  
Перевірка при збереженні унікального імені користувача.  
Зрозумілий функціонал гри.

# НАЙБІЛЬШ ПОПУЛЯРНИЙ ЖАНР ІГОР

На основі даних взятих з сайту "vertoanalytics.com " головоломки є найпопулярнішим видом гри.

Зокрема, цей жанр, який залучає найбільше гравців, з майже 38 мільйонами унікальних користувачів щомісяця.

| Mobile Game Genres Overview |                                |               |                |                                       |                           |                                |
|-----------------------------|--------------------------------|---------------|----------------|---------------------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| Position & Subject          | Monthly Unique Users [Net] [M] | Net Reach [%] | Stickiness [%] | Time Spent per Month per User [Hours] | Active Days per Month [#] | Sessions per Month per User[#] |
| 1. Brain Puzzle             | 37.8                           | 20            | 40             | 06:11                                 | 12                        | 92                             |
| 2. Matching Puzzle          | 29.9                           | 16            | 35             | 07:38                                 | 11                        | 56                             |
| 3. Alternate Reality (AR)   | 28.7                           | 15            | 34             | 04:32                                 | 10                        | 73                             |
| 4. Action/Strategy          | 13.0                           | 7             | 40             | 06:09                                 | 12                        | 63                             |
| 5. Casino - Slots           | 9.8                            | 5             | 41             | 06:12                                 | 13                        | 76                             |
| 6. Building Simulation      | 8.4                            | 5             | 35             | 05:56                                 | 7                         | 62                             |
| 7. RPG Card                 | 3.0                            | 2             | 22             | 04:33                                 | 11                        | 33                             |
| 8. Casino - Poker           | 2.6                            | 1             | 48             | 18:51                                 | 4                         | 100                            |
| 9. Race                     | 1.0                            | 1             | 14             | 01:12                                 | 15                        | 10                             |

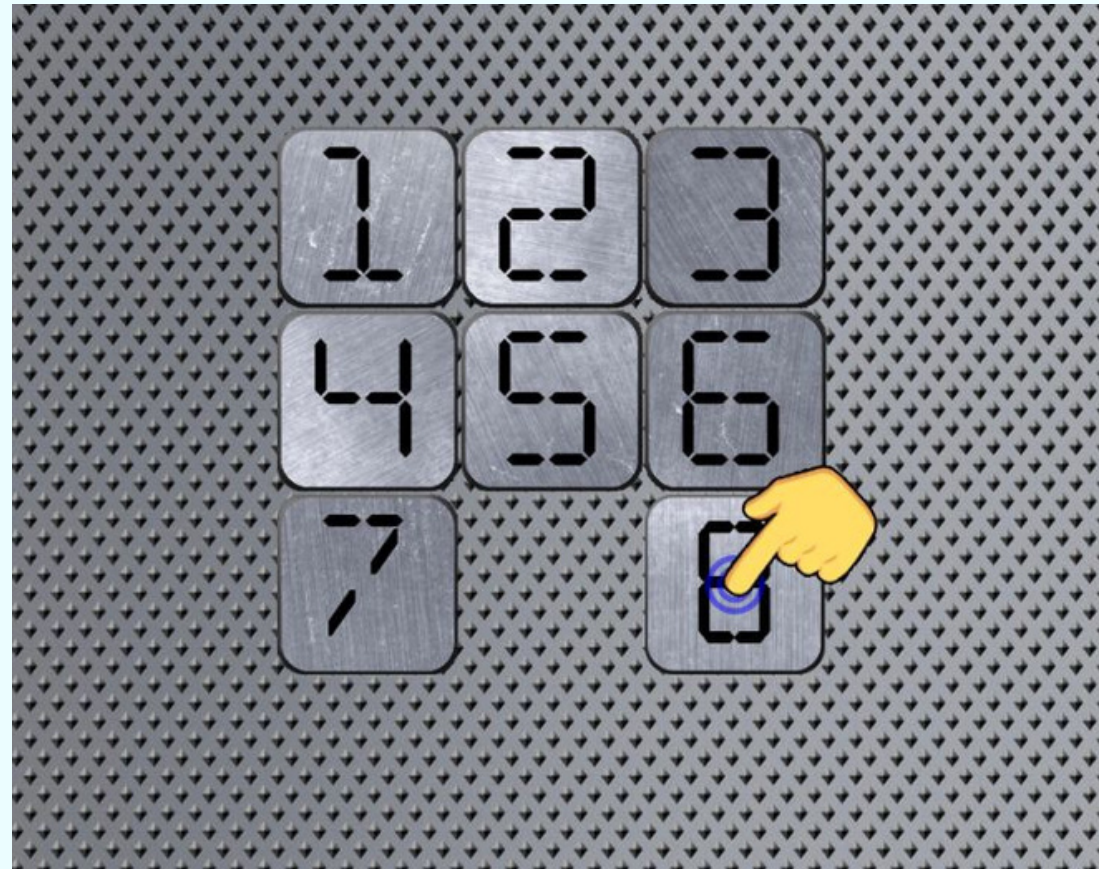
ПРОВОДЯЧИ АНАЛІЗ РИНКУ  
МОЖНА СКАЗАТИ, ЩО  
ПОДІБНИХ АПЛІКАЦІЙ  
ДОСТАТНЬО ВЕЛИКА  
КІЛЬКІСТЬ.  
ТАКОЖ

90%

УСІХ АНАЛІЗОВАНИХ  
АПЛІКАЦІЙ СХОЖІ МІЖ  
СОБОЮ ЗА ВИЙНЯТКОМ  
КОРИСТУВАЦЬКОГО  
ІНТЕРФЕЙСУ.  
РЕШТУ БІЛЬШ-МЕНШ  
ВІДРІЗНЯЮТЬСЯ МІЖ СОБОЮ .



# АПЛІКАЦІЙНІ МОДЕЛІ



П'ЯТНАШКИ

Мобільна версія гри



SLIDE TILES

Гра для комп'ютерів



15 PUZZLES GAME

Онлайн гра

# П'ятнашки

## ПЕРЕВАГИ

Зрозумілий функціонал.  
Змінне оформлення програми.  
Наявність вибору української мови.  
Декілька варіантів зміни розміру дошки.  
Можливість паузи.

## НЕДОЛІКИ

Непривабливий зовнішній вигляд.  
(різнобіч розкидані іконки, брудні кольори)  
Для моб.додатку незручно клікати на плитку.  
Немає можливості відновлення останньої гри та зберігання.  
Не можна оновити гру.

## ЗАГАЛЬНЕ ВРАЖЕННЯ

Аплікація не викликає бажання продовжувати грати.

# SLIDE TILES

## ПЕРЕВАГИ

Можна обрати гру з картинками або цифрами.  
Змінюється розмір.

## НЕДОЛІКИ

Немає можливості зберігання.  
Лише англійська мова інтерфейсу.  
Немає можливості почати гру знову (потрібно вийти тоді).

## ЗАГАЛЬНЕ ВРАЖЕННЯ

Зовнішній вигляд - посередній.  
Загалом при порівнянні ідейного змісту та функціоналу усі вище перелічені ігри ідентичні.  
Конкурентність між ними визначає вигляд та зручність.

# 15 PUZZLE GAME

## ПЕРЕВАГИ

Привабливий вигляд.  
Можливість паузи та скидання гри.

## НЕДОЛІКИ

Так як це онлайн гра - зберегти не можна.  
Moves counter - не працює.  
Немає авторизації.  
Сталий розмір.

## ЗАГАЛЬНЕ ВРАЖЕННЯ

Прикольна онлайн гра, але на жаль все, що зігране не збережеться після виходу.

# ЧОМУ МИ ДОСЯГНЕМО УСПІХУ?

## КОМАНДА

Запорука успіху - люди! Злагоджена та командна робота - його рушій.

## ПОКРОКОВА ОРГАНІЗАЦІЯ

Кожен крок у розробці аплікації є оцінений з багатьох сторін для запобігання негативних аспектів у майбутньому.

## ВІКОВА КАТЕГОРІЯ

Беручи до уваги вікову протяжність гри та ідейний зміст можна зробити висновок про необмеженість віковою категорією.

## МЕТА

Чітко поставлена МЕТА - створити новий покращений варіант головоломки.



**Дякуємо за увагу!**