Projekt: gra sieciowa Anagram

Opis: Tworzona aplikacja ma być grą przeglądarkową opartą na anagramowaniu. Zadaniem gracza jest z jak największą skutecznością i w jak najkrótszym czasie rozwiązać określoną na danym poziomie trudności liczbę anagramów, w sposób losowy wybranych z Oficjalnego Słownika Polskiego Scrabblisty. Oprócz rozgrywki rankingowej zarejestrowany użytkownik ma możliwość zindywidualizowanego treningu, w którym może wybrać dowolną długość słów, ilość, a także ustawić dodatkowe filtry – np. jakie litery słowo musi zawierać lub na jaką się zaczynać. Gracz ma również możliwość, w przypadku nieznajomości słowa, w ramach aplikacji przejść na stronę wyjaśniającą jego znaczenie oraz dodać je do własnej bazy słów, którą może w każdym momencie przeglądać oraz uczyć się jej poprzez anagramowanie w trybie treningowym.

Harmonogram:

**Autoryzacja/uwierzytelnienie**

1. Rejestracja
2. Logowanie
3. Weryfikacja poprawności danych 21.10
4. Hashowanie hasła 21.10
5. Możliwość edycji danych użytkownika 28.10
6. Panel gracza 28.10

**Tryb treningu**

1. Przygotowanie słownika w formie bazy danych połączonej z aplikacją
2. Utworzenie algorytmu losującego słowo ze słownika i anagramującego go w sposób losowy
3. Możliwość wyboru długości słów i ich ilości w trakcie danej sesji treningowej
4. Zaawansowane filtry wyboru słów do treningu, np. zaczynające się od konkretnej litery, zawierające wybraną cząstkę słowotwórczą
5. Utworzenie słownika gracza, do którego dodane może zostać wybrane przez niego słowo z aktualnej sesji treningowej, w którym popełnił błąd
6. Połączenie ze stroną sjp.pl – po kliknięciu na wyraz użytkownik zostanie przekierowany na stronę podającą jego definicję
7. Możliwość treningu słów wyłącznie z zakresu słownika gracza

**Tryb gry rankingowej**

1. Wybór poziomu trudności
2. Dodanie timera mierzącego czas
3. Stworzenie rankingu najlepszych graczy wyświetlanego na stronie głównej

**Dodatkowe**

1. Możliwość przeglądania własnego słownika z poziomu panelu użytkownika, przegląd pełnej listy rankingowej (+stronicowanie)
2. Dodanie do panelu gracza formularza umożliwiającego szybkie sprawdzenie poprawności wpisanego wyrazu

Paweł Mazurek