Galactic Titans

1v1 pvp async mäng, kus mängijad omavad titaane, planeete ning saavad olla ~~faktsioonis~~ või soolo.

Arendusjärk:

* Kasutajad
* Inventory
* Titaanid ✅
* Planeedid

Arenduslikud nõuded:

1. Backendis on objekt, mis hoiab (inventory, titaanid, planeedid) ✅
   1. Titaanid ✅
   2. Piltide andmebaasis hoidmine. ✅
2. Kasutajate registreerimine (TUNNIS) ✅
   1. Kasutaja saab registreerida ✅
   2. Kasutaja sisestatud emailile tuleb kinnitussõnum ✅
   3. Igal kasutajal, on profiili-item backendis, kus hoitakse loendit, Titaanidest mis kasutajal on. ❌
3. Planeedid (KODUS) ✅
   1. Planeedid ✅
   2. Planeetidel on ka pildid ✅
   3. Tähesüsteemid (solar systems) ✅
   4. Mängu peagalaktika (Galaxy) ✅
4. Email (TUNNIS)
   1. Admin saab kasutada emaili saatmise vaadet ✅
   2. Mängija saab registreerimisconfirmation kirju ✅
5. Mängijaprofiil (JAGATUD)
   1. Igal kasutajal on juures mängijaprofiil ✅
      1. Profiil genereeritakse siis kui kasutaja registreerub ✅
      2. Esimese asjana kuvatakse profiiliseadistusvaade ✅
   2. Kasutajale kuvatakse vaated vastavalt profiilile ✅
   3. mängijaprofiil on juures adminituvastus et kuvada: ✅
      1. adminile adminvaated ✅
      2. mängijale mängijavaated ✅
6. Gameloop [JAGATUD]
   1. Mängijavaade[KODUS]
      1. Mängija saab navigeerida kogu galaktika raames:  
         Galaxy <-> Solar System <-> Planet
      2. Mängija saab ülevõetud planeeti rünnata oma titaaniga
         1. AttackView
      3. Mängija saab näha oma Titaane
         1. Mängija ei oma Titaani alust, Mängija omab ainult TitanOwnership-e
      4. Mängija saab hankida uusi titaane
         1. Story Quest mis on juhuarvu abil genereeritud ettekirjutatud vaadete ja tegevuste nimekirjast.
         2. Ostab Creditite abil uusi titaane
         3. Saab võimaluse osta mängijalt surnud titaani
         4. Programm genereerib uuele kasutajale Titani (Titanownershipi näol)
      5. Mängija saab näha oma surnud titaane
   2. StoryQuest [KLASSIS]
      1. Looelemendid
         1. Name of Event
         2. Image
         3. Text
         4. Options
         5. Näide:

|  |
| --- |
| Storyname: A useful fool |
| <-> |
| You come across a vagabond in a distant system [this.system] he offers you a suspicious, yet small object. He claims it has traveled far and wide, but cannot find the key to open it. Hei s sellingi t because to run such a foolish quest for most of their life, has been for not, and is sellingi t to enjoy what little he can get for it. What do you do? |
| <Buy it for X credits>  <take it>  <say no and continue journey> |

* + - * 1. Buy it võtab kasutajald crediteid maha, ning kontrolleris teostatakse random operatsioon (more credits, titan, nothing). Lugu lõpetatakse
        2. Take it võtab objekti ära, kuid crediteid ei maksta, ning kontrolleris teostatakse random operatsioon (more credits, titan, nothing). Lugu lõpetatakse
        3. Genereeri uus vaade.