**פרויקט JS**

**תיאור המשחק:**

**משחק מזון מהיר: "מבשלים בזמן"**

**מטרת המשחק:**

להגיש ללקוחות את ההזמנות שלהם בזמן ובצורה מדויקת תוך כדי עמידה ביעדי מכירות כדי לעבור לשלבים הבאים.

**מהלך המשחק:**

**-** השחקן מגלם עובד במזנון מהיר.

**-** לקוחות מגיעים עם הזמנות, וכל הזמנה כוללת מספר פריטים (לדוגמה: המבורגר, צ'יפס ושתייה).

**-** השחקן צריך להכין את ההזמנות תוך זמן מוקצב.

**-** ככל שהשחקן מגיש יותר הזמנות בזמן, כך הוא מרוויח יותר כסף

**-** בכל שלב, יש סכום כסף יעד שאותו השחקן צריך להרוויח כדי לעבור לשלב הבא

**-** השלבים הבאים יהיו קשים יותר, עם יותר לקוחות, הזמנות מורכבות יותר וזמן מוקצב קצר יותר.

**1. דף כניסה/ הרשמה-**

בדף זה יהיה 2 תגיות:

input - שם + סיסמה,

2 button - כניסה / הרשמה

כניסה- יבדוק האם המשתמש קיים במערכת, אם כן המשתמש יכנס לשלב שבו היה, אם לא, תוצג הודעה שעליו להירשם.

הרשמה- קליטת פרטי משתמש ובדיקה שלא קיים משתמש עם סיסמה זהה, לאחר מכן שמירת הנתונים בlocalsrorge - .

**2. דף שלבי המשחק-**

דף זה יהווה את שלושת שלבי המשחק:

בפעם הראשונה שמשתמש נכנס למערכת הוא מופנה אוטומטית לשלב ראשון כשהשלבים הבאים נעולים לכניסה, במידה ועבר את השלב הראשון, מופיע כפתור שנותן לו להיכנס לשלב הבא ובדף השלבים נפתחת לו אפשרות להיכנס לשלב 2, וכן הלאה לשלב 3 (במידה שעזב את המשחק אחרי שעבר את אחד השלבים, בפעם הבאה שיכנס תהיה לו אפשרות להיכנס עד השלב שהגיע אליו).

כל כפתור של שלב (button), יהווה קישור לדף המשחק ויפעיל פונקציה שתגדיר את המשחק לעבוד לפי השלב שהוא נמצא בו . (כך שיהיו לנו 3 פונקציות עבור 3 שלבי משחק).

**3. דף המשחק-**

בכניסה למשחק יופעל טיימר בהתאם לשלב המשחק, לדוג:

שלב ראשון – 5 דק'

שלב שני- 4 דק'

שלב שלישי – 2 דק'

לכל שחקן יהיה מונה צבירה של כסף, שישמר לו ב- localstorge על מנת לבדוק אם עבר שלב.

לאורך המשחק תפעל פונקציה המגרילה תמונות של לקוחות עם הזמנתם, בהופעת הלקוח במסך על השחקן לגרור את המוצר המתאים מן המטבח להזמנת הלקוח בזמן המוקצב לאותו לקוח, במידה והשלים את ההזמנה בזמן הקצוב יתווסף למונה הכסף סכום קבוע, והתמונה בהזמנה תוחלף ל תמונה של וי ירוק, אם לא השלים את ההזמנה בזמן הקצוב לא יתווסף כסף.

כשמסתיים הטיימר ההתחלתי של השלב, מתבצע בדיקה האם מונה הכסף של השחקן הצליח לעבור את היעד המתבקש לאותו שלב,

אם כן- כפתור השלב הבא יהפוך לפעיל (disabled).

אם לא- יופיע 2 כפתורים 1 לאיפוס המשחק 2 לחזרה לדף השלבים.

**תיאור הנראות:**

דוכן אוכל מופנה לקהל, על הדוכן תמונות של מאכלים שונים אותם יוכלו הלקוחות להזמין, טיימר התחלתי לכל שלב ימוקם בצד ימין למעלה של המסך, כאשר לקוח קיבל את הזמנתו הוא יעלם מן המסך.

**מגישות :**

נועה גולקרוב

תמר לוי

אוריה שרגא

תודה רבה המורה!!!