**Proba proiect 100 puncte**

Hozzatok létre egy **WindowsForm** vagy **WebForm** alkalmazást, **Puzzle\_Nume\_Prenume** néven, amely engedje meg a következőket:

1. Két választható kontóra való belépési lehetőséget: **jucator** (a jelszó **jucator**) illetve **administrator** (a jelszó **administrator**)
2. A **jucator** kontó esetén, miután beírtuk azt az **user nevet** amelyen játszani fogunk a következő műveletektre legyen jogunk:
   1. Joc nou
   2. Clasament
   3. Ieşire
3. Az **administrator** kontóról a következő műveletekre legyen jogunk:
   1. Editare clasament
   2. Ieşire

Részletek:

**2.a.** Abban a pillanatban amikor a **jucator** felhasználó a **Joc nou** lehetőséget választja, kinyílik egy ablak, amely lehetővé teszi egy a **Resurse | Img** fileban található kép kiválasztását, illetve azon **négyzetek számát** is, amelyre a képet szeretnénk felosztani: **4** vagy **9**. A kép kiválasztásakor kinyílik egy ablak, amely az előbb kiválasztott képet tartalmazza, a kép **4** vagy **9** részre van feldarabolva és véletlenszerűen van ebbe az ablakban behelyezve.

A játék célja az (felhasználó által választott) eredeti kép visszaállítása. A képet alkotó négyzetecskéket a következőképpen lehet az egérrel mozgatni: abban a pillanatban amikor egy négyzetecskét egy másik pozícióba költöztetünk, az azon a helyen lévő négyzetecske automatikusan abba a pozícióba kerül, amelyen az elmozdított képrészlet volt. A játék abban a pillanatban automatikusan véget ér, ahogy visszaállítottuk az eredeti képet. Abban a pillanatban ahogy az első négyzetecskét elkezdjük mozgatni, elindul egy időmérő, amely a játék végéig tartó időt méri. A játék végén a **Clasament** adatbázisba a következőket kell megjegyezni:

* **nume user**
* **timp joc**
* **număr pătrăţele**

**2.b.** A **Clasament** opció azon adatok láthatóságát teszi lehetővé, amelyek a játékosokra vonatkoznak (**nume user**, **timp joc** és **număr pătrăţele**), a **timp joc** szerint növekvő sorrendbe helyezve.

**3.a.** Legyen látható a **Clasament**  és lehessen kitörölni az egyik vagy másik regisztrált felhasználót.

Megjegyzések:

A **Resurse** folder, az **Img** alkönyvtárban **jpg**, **png**, **jpeg** formátumú képeket tartalmazzon, a **Data** alkönyvtárban pedig a **Clasament.txt** adatállományt: (példa)

Ana 04:13 4

Vasile 07:23 9

Ilie 12:44 9

**Követelmények**

A versenyzőknek adott dokumentum

|  |  |
| --- | --- |
| **Követelmény** | **Pontozás** |
| **0.** Az eredeti interfész | 5p |
| 1.Két választható kontóra való belépési lehetőség: **jucator** (a jelszó **jucator**) illetve **administrator** (a jelszó **administrator**) | 5p |
| **2.** A **jucator**-nak megfelelő interfész | 5p |
| **2.** Az **administrator**-nak megfelelő interfész | 5p |
| **2.a.** Abban a pillanatban amikor a **jucator** felhasználó a **Joc nou** lehetőséget választja, kinyílik egy ablak, amely lehetővé teszi egy a **Resurse | Img** fileban található kép kiválasztását, illetve azon **négyzetek számát** is, amelyre a képet szeretnénk felosztani: **4** vagy **9**. A kép kiválasztásakor kinyílik egy ablak, amely az előbb kiválasztott képet tartalmazza, a kép **4** vagy **9** részre van feldarabolva és véletlenszerűen van ebben az ablakban behelyezve. | A követelmény teljes megoldása 10p  vagy részletesen  A már „feldarabolt” kép betöltése  5p |
| **2.a.** A képet alkotó négyzetecskéket a következőképpen lehet az egérrel mozgatni: abban a pillanatban amikor egy négyzetecskét egy másik pozícióba költöztetünk, az azon a helyen lévő négyzetecske automatikusan abba a pozícióba kerül, amelyen az elmozdított képrészlet volt. | 10p |
| **2.a.** Abban a pillanatban ahogy az első négyzetecskét elkezdjük mozgatni, elindul egy időmérő amely a játék végéig tartó időt méri. | 5p |
| **2.a.** A játék abban a pillanatban automatikusan véget ahogy visszaállítottuk az eredeti képet. | 10p |
| **2.a.** Az adatoknak a **Clasament.txt** fileba való beírása. | 10p |
| **2.b.** A **Clasament** opció azon adatok láthatóságát teszi lehetővé, amelyek a játékosokra vonatkoznak (**nume user**, **timp joc** és **număr pătrăţele**), a **timp joc** szerint növekvő sorrendbe helyezve. | 10p |
| **3.a.** Legyen létható a **Clasament**  és lehessen kitörölni az egyik vagy másik regisztrált felhasználót. | 5p |
| A projekt **Design**-ja   * a használt színek ergonómiája * a projekt könnyű felhasználhatósága (barátságos interfész) | 10p  10p |