

מדריך למשתמש - NationMania

מבוא:

NationMania הוא משחק טריוויה מאתגר בנושא מדינות. המטרה במשחק היא לצבור מקסימום ניקוד בזמן קצוב, תוך כדי למידה מעניינת על מדינות העולם.

בכל שלב במשחק תוגרל מדינה למשתמש, ויוצגו למתמודד מספר עובדות עליה מתחומים שונים כגון: דירוג כלכלי, דירוג אוכלוסין, פוליטיקאים, מפורסמים מהמדינה, אירועים חשובים, סיומת אינטרנט, ועוד. המתמודד ינסה להסיק מהעובדות מהי המדינה המסתתרת. אם יתקשה יוכל לבקש עובדות נוספות, אך במחיר מספר הנקודות שיקבל. ישנה אף אפשרות לרמז מיוחד, באיזו יבשת נמצאת המדינה!

בתום הזמן המוקצב ישוקלל ניקוד השחקן ויישמר בהיסטוריה. אם ישיג תוצאה ראויה מספיק, יוכל השחקן אף להכנס לטבלת השיאים, ויראה איך יכולותיו משתוות לשאר השחקנים.

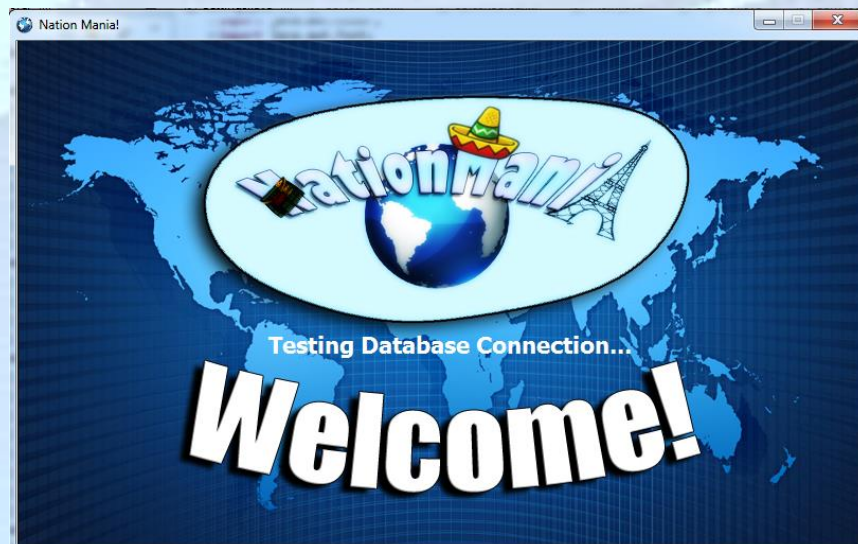
בתחילת המשחק על השחקן להירשם ולהתחבר למשתמש קיים.

האפליקציה מאפשרת תקשורת עם בסיס נתונים מקומי, או לחילופין גם מול אחד שנמצא בשרת מרוחק. כמו כן, היא בנויה ב-JAVA וישנה הפרדה בין גרעין האפליקציה וה-GUI. כלומר, ניתן לכתוב GUI לאנדרואיד וכך בקלות להסב את האפליקציה לנייד!

מסכים, פיצ'רים, והסברים

מסך בדיקת קישוריות

מסך זה הוא מעין מסך מקדים לאפליקציה. מכיוון שהאפליקציה דורשת חיבור למסד נתונים על מנת לעבוד, לפני שהיא עולה היא מוודאת שאכן קיים חיבור תקין שכזה. במידה ולא – מוצגת הודעת שגיאה והאפליקציה לא תעלה.



מסך פתיחה (התחברות)

במסך זה תדרשו להתחבר או ליצור משתמש חדש. בלחיצה על כפתור Login, המערכת מאמתת את השדות שנרשמו, ובמידה ולא נמצאו במאגר, תופיע הודעת שגיאה. ניתן לרשום את שם המשתמש ללא חשיבות אותיות קטנות וגדולות, כלומר הוא אינו Case Sensitive. *לכל המשתמשים הרשאות זהות, אין משתמש ייחודי. על הבודק להרשם לאפליקציה על מנת שיוכל להשתמש בה.



מסך הרשמה

אם בחרתם ליצור משתמש חדש, תידרשו לבחור שם משתמש, סיסמה, לספק אי-מייל ולבחור את מדינת המוצא שלכם (לצרכי סטטיסטיקה).

על שם המשתמש להיות ייחודי באופן שאינו Case Sensitive, כלומר הוא יידחה במידה וקיים כבר שם משתמש זהה במאגר, ללא הבחנה של אותיות קטנות או גדולות.

אין הגבלה על הסיסמה, אך מטעמי אבטחת מידע היא אינה נשמרת במאגר כפי שהיא, אלא כמחרוזת מוצפנת ייחודית המייצגת אותה.

סדה האימייל הוא היחיד שאינו חובה, אך במידה ונרשמתם עם מייל, יש לוודא כי כתובת המייל תקינה, שכן המערכת מבצעת ולדיציה לפורמט המייל שנכתב, ואף שולחת אישור הרשמה.



לאחר מכן יש ללחוץ על submit וההרשמה הושלמה.

מסך תפריט ראשי

מסך זה נפתח לאחר שהמשתמש התחבר או נרשם. במסך זה מוצגות כל אפשרויות האפליקציה.

תוכלו לראות את טבלאת השיאים, לשנות הגדרות, לקבל הסברים על אופן המשחק, וכמובן להתנתק או לצאת לחלוטין. האופציה המעניינת ביותר כמובן היא הראשונה - משחק חדש.



מסכי המשחק

כך נראה המסך המופיע בתחילת משחק. לפני שנלחץ התחל, נסביר קצת מה רואים בחלון. בצד ימין למעלה נוכל למצוא את המכוונים - הזמן הנותר, הניקוד שצברנו, הניקוד שנוכל לקבל בסיבוב זה, וכמה מדינות פתרנו עד עכשיו. לחצני המשחק ממוקמים למטה, נלחץ התחל והם יתעוררו לחיים.



בתחילת כל סיבוב נקבל 2 עובדות על מדינה מסוימת, אותה נצטרך לנחש. למשל, אם אני יודע באיזו מדינה השפה הרשמית היא גם אנגלית וגם בלוצ'י, אוכל לבחור את המדינה בתיבת הטקסט בצד שמאל למטה. לאחר שנתחיל להקליד, תעזור לנו ההשלמה האוטומטית לבחור את המדינה, וכמובן שאפשר גם לבחור מהרשימה הנפתחת. כדי לשלוח את הניחוש, נלחץ Submit. אם צדקנו, נקבל את הניקוד של הסיבוב ונעבור למדינה הבאה. אם טעינו - לא ניקנס בניקוד, אך נשלם בזמן שהפסדנו על ניסיון הניחוש.



במידה ואינני יודע לנחש עדיין איזו מדינה זו, אפנה לקבלת רמזים נוספים! לחיצה על הגלובוס השמאלי, תוסיף לנו עוד עובדה על המדינה, במחיר קנס מהניקוד לסיבוב זה.

העובדות מוצגות ברמת קושי יורדת (מהמסגירה פחות למסגירה יותר), ולכן גובה הקנס שנקבל על עובדה נוספת עולה בכל פעם. בלחיצה על המצפן (אמצעי) ישנה אפשרות לקבל רמז משמעותי - באיזו יבשת נמצאת המדינה. על רמז מסוג זה ניקנס ברבע מהנקודות שנותרו לסיבוב הנוכחי.



במידה והתייאשנו, לחיצה על לחצן PASS (ימני) תאפשר לנו לוותר על המדינה המוצגת כרגע, ולעבור למדינה הבאה. לא ניקנס בניקוד או בזמן, אך נקבל 0 נקודות על הסיבוב הנוכחי. על מנת לאפשר חוויית משחק תקינה והגייונית, השחקן מנוע מללחוץ על כפתור PASS ללא הרף באופן סדרתי.

המשחק שלנו משתמש בהמון עובדות שעברו עיבוד אוטומטי מתוכם ככל הניתן, ובכל זאת המשחק אינו מושלם. המתמודד עלול להיתקל בעובדות חושפות מדי, שגויות או בעלות ניסוח בעייתי.

המשתמש יכול לדווח עליהם - ובכך לשפר את חווית המשחק העתידית שלו ושל כלל המתומדדים ברחבי העולם.

אם נתקלת בעובדה שלדעתכם חושפת את המדינה מיד לרוב המתומדדים, יש ללחוץ על Dead Giveaway, ולמלא את מספר העובדה המדוברת. כמובן שלצורך שמירת אמינות המידע, נצטרך לוודא שאכן אתם יודעים בוודאות שזו המדינה שחשבתם, ולכן תצטרכו לכתוב את המדינה שגיליתם, וללחוץ Report.



העדכון יתבצע רק אם הניחוש היה נכון.

אם נתקלתם בעובדה בעייתית - לא נכונה, ג'בריש, מכילה מידע פוגע וכו', יש ללחוץ על Bad Clue, למלא את מספר העובדה, וללחוץ Report.

יש לשים לב שלא ניתן לדווח על עובדה של יבשת. עובדה שדיווחו עליה כשגויה או קלה יותר מסוף מסויים של פעמים, לא תופיע יותר.

הלחצן האחרון שנותר הוא יציאה, והוא יחזיר אותנו למסך הראשי, במידה ונרצה להפסיק את המשחק לפני סיומו.

אם נשאר במשחק עד שתם השעון, נקבל את המסך הבא:

כאן נוכל לראות כמה סה"כ נקודות צברנו בכל הסיבובים יחד, וכמה מדינות פתרנו נכונה. נוכל לבחור אם לשחק עוד משחק או לחזור למסך הראשי.

לאחר שעברנו על המשחק עצמו, בואו נחזור לשאר המסכים החשובים לא פחות.



מסך הגדרות (settings)

במסך זה תוכלו לבחור את רמת הקושי של המשחק, לשנות סיסמה או כתובת מייל (Update Account), וכן תוכלו לעדכן את בסיס הנתונים בלחיצה על Update Database.

התהליך בודק שקבצי היאגו נמצאים במקום המופיע בקונפיג, מנקה את בסיס הנתונים, ומעבד מחדש את המידע מיאגו לתוך בסיס הנתונים הריק.

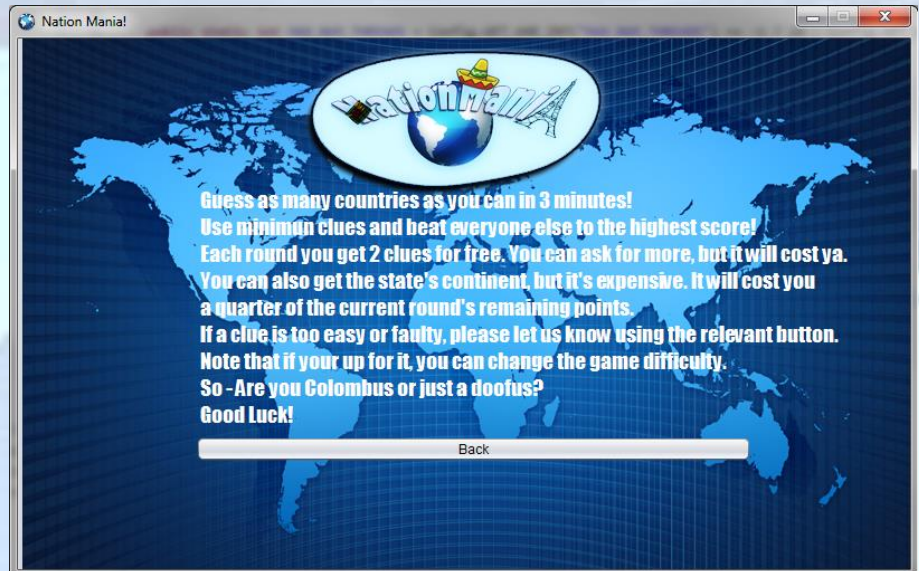
*חסמנו את האפשרות לעדכן את בסיס הנתונים כאשר עובדים מול השרת באוניברסיטה, ראה בהמשך בנושא "ייבוא Yagon".



טבלת ניקוד

במסך זה תוכלו לצפות בשיאני השיאים העולמיים, אשר נכנסו לפנתיאון המשחק.





במסך זה תוכלו לקרוא הסבר על מהלך המשחק. מומלץ לקרוא לפני שמשחקים.

מדריך התקנה

בכדי לשחק על השרת:

Windows/ Linux:

1. יש להגדיר בקובץ הקונפיגורציות (config.ini) את החיבור לשרת:
ערך ברירת המחדל הוא: localhost:3305/DbMysql05 עם הסיסמא המתאימה לחיבור דרך tunnel ל mysqlsrv
2. יש להריץ את runme.bat בווינדוס או runme בלינוקס

כל שאר החבילות ונתונים מוכנים למשחק!

בכדי לשחק על מסד מקומי:

Windows/ Linux:

1. יש להריץ את NationMania.sql על השרת המקומי בכדי לבנות את מסד הנתונים.
2. יש להגדיר בקובץ הקונפיגורציות (config.ini) את החיבור לשרת המקומי:
ערך ברירת המחדל הוא: localhost:3305/DbMysql05 עם הסיסמא המתאימה לחיבור דרך tunnel ל mysqlsrv
3. יש להריץ את runme.bat
4. יש לבצע עידכון למסד הנתונים: Update DataBase -> settings (או בפעם הראשונה ע"י signup)
*הסבר על ביצוע עדכון נמצא בהמשך המדריך.
5. יש לבצע רישום של משתמש חדש signup.

יבוא מיאגו - YAGO Import

במקרה של התקנה טרייה של המסד או במקרה שחלו שינויים ביאגו, ניתן לבצע עדכון למסד הנתונים באופן הבא:

*חסמנו את האפשרות לעדכן את בסיס הנתונים כאשר עובדים מול השרת באוניברסיטה, אלא רק מול בסיס הנתונים המקומי. זאת מכיוון שהתהליך עלול לקחת מספר שעות (תלוי בטיב החיבור).

Windows/ Linux:

דרישות מקדימות: יש להוריד ולחלץ את הקבצים הבאים:

yagoTypes.tsv , yagoFacts.tsv , yagoDateFacts.tsv & yagoLiteralFacts.tsv

1. יש להגדיר בקובץ הקונפיגורציות (config.ini) את התיקיה בה נמצאים הקבצים:

תחת ערך YAGO_FOLDER

2. יש לבצע עדכון למסד הנתונים: settings -> Update DataBase (או בפעם הראשונה ע"י signup)

3. תהליך זה עלול להיערך עד 6 דקות בריצה על שרת מקומי, ועורך כשעתיים על השרת המרוחק.

4. לכל אורך התהליך ידפסו הודעות על המסך בדבר התקדמות התהליך ואם ארעה שגיאה.

5. במידה והודפסה שגיאה יש להתייחס אליה (הפנייה לא טובה לקובץ, החיבור נותק וכו') ולבצע את התהליך מחדש.

אלגוריתם בחירת העובדות והמדינות שמופיעות:

כפי שציינו קודם, העובדות מוצגות בסדר קושי יורד. בנוסף, ציינו כי ישנה אפשרות לשנות את רמת הקושי של המשחק אך לא אמרנו כיצד זה מתבטא. אז איך באמת כל הדבר הזה קורה?

רנדומיזציה של מדינה:

לכל מדינה נתנו פרמטר "משקל", שמבוסס על מספר העובדות שיש לנו עבור אותה מדינה. ככל שיש למדינה יותר עובדות, כך היא נפוצה יותר ולכן, ניתן להסיק שהיא יותר מוכרת ויותר קל לנחש אותה. על פי פרמטר זה, המדינות חולקו למדינות "קלות", "בינוניות" ו"קשות". זהו פרמטר קבוע. לעומת זאת, הסבירות של מדינה להבחר במשחק נקבע בזמן אמת על פי רמת קושי המשחק שנבחרה – עבור כל רמת קושי, משקל המדינות בתחום המתאים מוכפל בקבוע, וכך מעלה באופן משמעותי את הסבירות שלהם להבחר במהלך המשחק.

רנדומיזציה של עובדה:

בדומה למדינות, גם עבור כל עובדה במשחק, חישובנו עבורה "משקל". משקל זה חושב על ידי הפרמטרים הבאים:

- שכיחות העובדה ביאגו – ככל שהעובדה יותר שכיחה, היא יותר נפוצה ולכן יותר מסגירה.
- סוג העובדה – "אדם", "מחוז" וכו'. ישנן סוגי עובדות שמגלים הרבה יותר על המדינה מאשר עובדות אחרות.
- יחס העובדה למדינה – "נמצאת ב", "אזרח של", וכו'.

בעת שייבאו את העובדות של מדינה מסוימת, חילקנו אותם ל"דליים" (bucket sort) על פי פרמטר המשקל שלהם, כך שהעובדות הקשות ביותר נמצאות בדלי הראשון, והקלות באחרון. עבור כל רמת קושי של משחק, נקבע "דלי התחלתי", ממנו נגריל את העובדות הראשונות בהתאם. ככל שרמת המשחק קשה יותר, כך מספר הדלי ההתחלתי קטן יותר. רמת הקושי של העובדות יורדת, מכיוון שעבור כל מספר מסויים של עובדות חדשות שהמשתמש מבקש, אנחנו מקדמים את מספר הדלי ממנו העובדות מוגרלות, וכך בעצם עוברים לעובדות הקלות יותר.