

# Социальная адаптация

Тест в игровой форме

Докладчик:

Корюкин Артём Валерьевич

# Введение в игру

- Тест в виде квеста, определяющий как адаптирован человек к социуму.
- Сюжет: Вы приходите на коктейльную пати в честь вашего устройства на работу.
- Вы видите комнату, перед Вами выбор, подойти или к предмету обстановки или к людям. Наполнение комнат генерируется случайным образом каждый раз.
- Вы можете либо пропустить ход либо взаимодействовать.
- Очки социализации начисляются, если игрок взаимодействовал с людьми.
- Очки десоциализации - если с предметами.
- Ведется статистика игрока, отображается после каждого хода, так же можно выйти после выполнения хода.

Добро пожаловать, введите имя: Артём

Добро пожаловать на коктейльную пати в честь вашего устройства на работу.

Вы в комнате, перед Вами выбор куда подойти. Так же Вы можете пройти мимо или отдохнуть.

Сделайте выбор (введите номер выбора):

[1] Подойти к Человеку с книгой

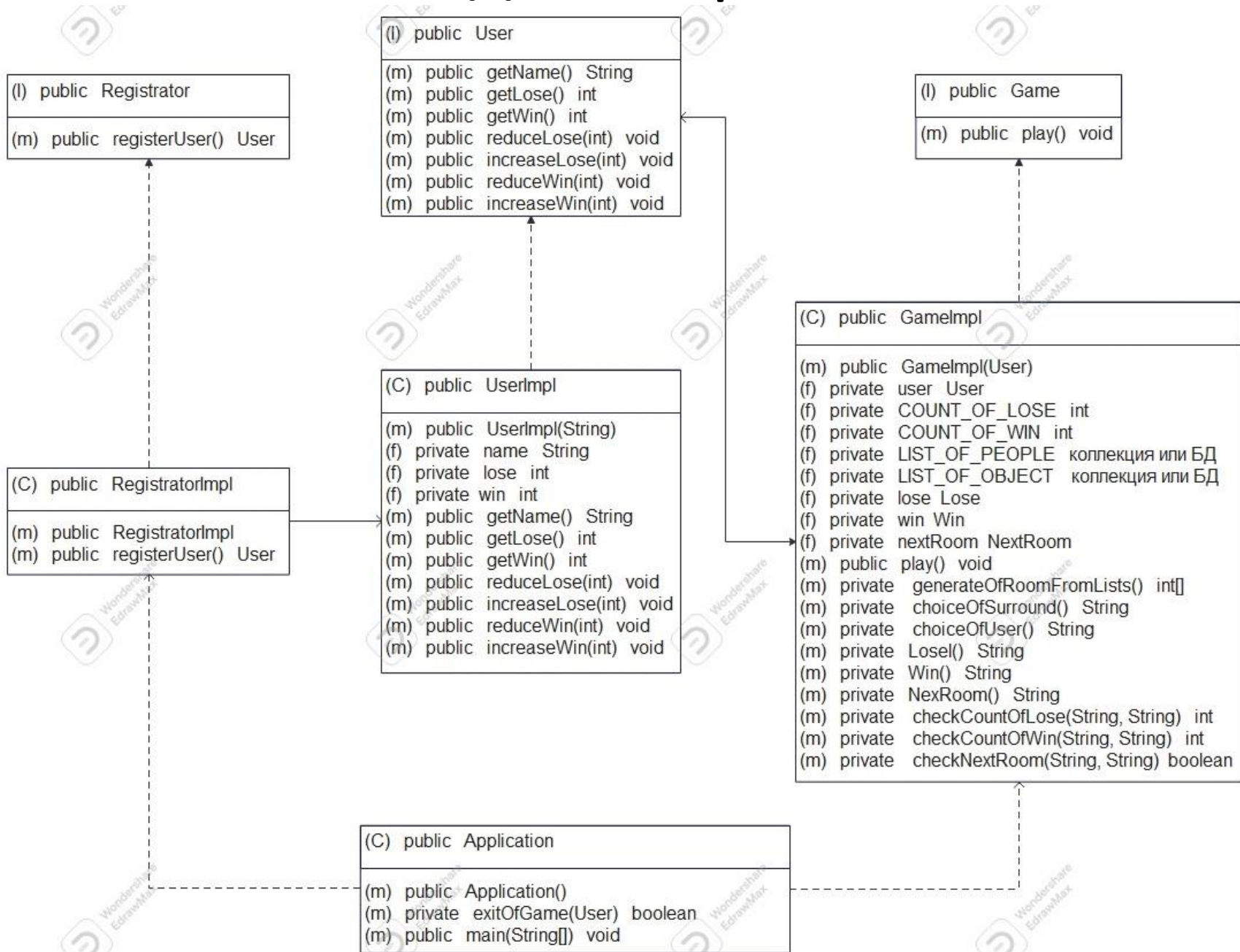
[2] Подойти к Человеку с книгой

[3] Пройти дальше

[4] Отдохнуть

|

# Модель игры



# Ход и конец игры

[4] Отдохнуть

1

Артём, сделан ход номер 1 для минимально точно результата осталось 9 ходов.  
Нажмите цифру 5 для выхода или любую другую цифру для продолжения

1

Сделайте выбор (введите номер выбора):

[1] Подойти к Людям

[2] Подойти к Людям

[3] Пройти дальше

[4] Отдохнуть

2

Артём, сделан ход номер 2 для минимально точно результата осталось 8 ходов.  
Нажмите цифру 5 для выхода или любую другую цифру для продолжения

1

Сделайте выбор (введите номер выбора):

[1] Подойти к Человеку

[2] Подойти к углу

[3] Пройти дальше

[4] Отдохнуть

2

Артём, сделан ход номер 11

Нажмите цифру 5 для выхода или любую другую цифру для продолжения

5

Артём, Вы социально адаптированы.

Нажмите цифру 6 для вывода статистики

6

Артём, Вы имеете 8 баллов выбора людей из максимально возможных 11  
Баллов социальной адаптации 7 по 10-бальной шкале.


# База данных игроков

Output userscore.public.accountsuserscore X

6 rows Tx: Auto DB ✓ ↶ DDL

	user_id	username	score	scoremax
1	1	bert	-1	0
2	2	ginger	6	9
3	3	kolya	8	10
4	4	Кедр	0	0
5	5	Локи	-1	0
6	6	двига	1	1

# Логи и статистика игры

 Артём\_log - Notepad

File Edit Format View Help

Регистрация пройдена. Добавлено имя пользователя: Артём. Введен счет пользователя: 0. Введен максимальный счет теста: 0  
Загружена игра.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.


Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Пройден уровень игры.

Игра закончена.

 Артём\_statistic - Notepad

File Edit Format View Help

Артём имеет 8 баллов выбора людей из максимально возможных 11.

Баллов социальной адаптации 7 по 10-бальной шкале.

# Контроль версий

- версия [0.1] Игра - квест, считающая социализированность человека по формуле  
социализированность = взаимодействие с людьми - взаимодействие с предметами.
- Можно пропускать ход. Реализован выход из игры.
- -----
- версия [0.2] Внутриигровое разнообразие (случайная генерация выбора). Ведется максимально возможный счет игры, который может набрать игрок.
- -----
- версия [0.3] Введена усталость. Если игрок нажимает пропуск хода, то этот ход все равно учитывается для максимального возможного счета игры, если устал - то не учитывается.
- -----
- версия [0.4] Добавлены объекты окружения, изменено меню.
- -----
- версия [0.5] Добавлен расчет и вывод результата, изменено меню.
- -----
- версия [0.6] Добавлен расчет и вывод хода игры, изменено меню.
- -----
- версия [0.7] Добавлены запись логов и статистики и вывод статистики, изменено меню.
- -----
- версия [0.8] Добавлена подгрузка окружения из файла.
- -----
- версия [0.9] Добавлено сохранение счета игры пользователей в базу данных игроков.

# Обзор особенностей

- Уникальный тест социальной адаптации
  - Тест сделан в увлекательной игровой форме
- 
- Ведение логов
  - Ведение статистики
  - Сохранение данных пользователей в базу данных
  - Вывод результата и статистики игрока в конце игры
  - Внутриигровое разнообразие (случайная генерация предлагаемых игровых объектов в комнате)
  - Введение максимально возможного счета игры, который может набрать игрок, для подсчета результата игры.
  - Использование возможности пропуска хода, при котором ход не учитывается для максимального возможного счета игры, так называемый выбор «отдохнуть».



Спасибо за внимание!