**Yourdle Felhasználói dokumentáció**

# **Az oldal célja**

A Yourdle egy többjátékos típusú kérdezz-felelek játék, amely különféle feladványtípusokat kezel: klasszikus, emoji, idézet, leírás és kép alapú. A játék célja, hogy a játékosok minél kevesebb próbálkozással megfejtsék a feladványokat, miközben bővítik tudásukat és szórakoznak.

Tartalomjegyzék

[**Az oldal célja** 1](#_Toc198066487)

[**Az oldal felülete** 2](#_Toc198066488)

[**Regisztráció** 2](#_Toc198066489)

[**Bejelentkezés** 3](#_Toc198066490)

[**Home oldal** 4](#_Toc198066491)

[**Egyjátékos** 5](#_Toc198066492)

[**Párbaj** 6](#_Toc198066493)

[**Kategória készítő** 8](#_Toc198066494)

[**Toplista** 9](#_Toc198066495)

[**Profil** 10](#_Toc198066496)

[**Játék típusok** 12](#_Toc198066497)

[**Klasszikus** 12](#_Toc198066498)

[**Idézet** 13](#_Toc198066499)

[**Emoji** 14](#_Toc198066500)

[**Kép** 15](#_Toc198066501)

[**Leírás** 16](#_Toc198066502)

# **Az oldal felülete**

## **Bejelentkezés**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

. ábra A regisztráció űrlap

*Bejelentkezési folyamat*

A "Bejelentkezés" gombra kattintva az oldal átirányít a bejelentkező űrlapra, ahol meg kell adni az e-mail címet és a jelszót. Sikeres bejelentkezés esetén a felhasználó a Home oldalra kerül.

*Hibaüzenetek, értesítések*

Az oldal hibaüzenetet küld a következő esetekben:

* Ha nem töltött ki minden kötelező mezőt
* Ha hibás e-mail cím vagy jelszó kombinációt adott meg

## **Elfelejtett jelszó**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

2. ábra. Az elfelejtett jelszó űrlap

Elfelejtett jelszó menete: Az elfelejtett jelszó gombra kattintva a bejelentkezés űrlapon az oldal átirányít az elfelejtett jelszó űrlapra, ahol meg kell adni az email címet, amelyre a jelszó visszaállítási email el lesz küldve.

*Hibaüzenetek, értesítések*

Az oldal hibaüzenetet küld a felhasználónak a következő esetekben:

* Ha nem töltötte ki az email mezőt
* Ha nem email formátumú szöveget add meg
* Ha nem létezik a megadott email az adatbázisban

## **Regisztráció**

**A screenshot of a computer screen

AI-generated content may be incorrect.**

3. ábra. A bejelentkezés űrlap

Regisztráció menete: A még nincs fiókom gombra kattintva a bejelentkezés űrlapon az oldal átirányít egy regisztrációs űrlapra, ahol meg kell adni a következő adatokat:

*Kötelező adatok:*

* E-mail cím
* Felhasználónév
* Jelszó
* Jelszó megerősítés

A jelszónak tartalmaznia kell legalább nyolc karaktert, egy számot, egy kisbetűt és egy nagybetűt a biztonság érdekében.

*Hibaüzenetek, értesítések*

Az oldal hibaüzenetet küld a felhasználónak a következő esetekben:

* Ha nem töltött ki minden kötelező mezőt
* Ha a két megadott jelszó nem egyezik meg egymással
* Ha a jelszó nem felel meg a biztonsági követelményeknek
* Ha már létezik azonos felhasználónevű regisztrált felhasználó
* Ha már létezik azonos e-mail címmel regisztrált felhasználó

Sikeres regisztráció esetén az oldal átirányít a bejelentkezési oldalra, és egy felugró üzenet tájékoztat a sikeres regisztrációról.

## **Home oldal**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

4. ábra A home oldal

A bejelentkezés után a felhasználó a Home oldalra kerül, amely tartalmazza a következőket:

* Navigációs sáv (navbar) a fő funkciókkal
* Üdvözlő üzenet és rövid tájékoztató az oldalról
* Gyors hozzáférési linkek a népszerű kategóriákhoz
* Legfrissebb játékok statisztikái

A navigációs sávban a következő elemek találhatók:

* Egyjátékos (bejelentkezve és kijelentkezve is)
* Párbaj (bejelentkezett felhasználóknál)
* Kategória készítő (bejelentkezett felhasználóknál)
* Toplista (bejelentkezve és kijelentkezve is)
* Profilkép és felhasználónév (bejelentkezett felhasználóknál)

## **Egyjátékos**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

5. ábra Az egyjátékos oldal

Az "Egyjátékos" menüpontra kattintva a felhasználó az egyjátékos módba kerül, ahol kategóriák szerint böngészhet a játékok között.

*Kategóriák böngészése*

Az oldalon megtalálható az összes elkészített publikus kategória kártyákban, amelyek tartalmazzák:

* A kategória nevét
* A feltöltő felhasználónevét
* "Játék" gombot

Az oldal tetején található egy keresőmező, ahol kategória név szerint lehet szűrni a listát.

*Játék indítása*

A kiválasztott kategória kártyáján lévő "Játék" gomb megnyomásával indítható a játék.

## **Párbaj**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

6. ábra A párbaj oldal

A "Párbaj" menüpontra kattintva a felhasználó a párbaj módba kerül, ahol más felhasználókkal játszhat.

*Szoba böngészése*

Az oldalon megjelennek a nyitott szobák kártyákban, amelyek tartalmazzák:

* A szoba készítőjének nevét
* A kategória nevét
* A játék típusait
* Csatlakozás gombot

*Szoba létrehozása*

A felhasználó létrehozhat saját szobát a "Szoba létrehozása" gombra kattintva. A szoba létrehozásakor ki kell választani:

* Kategóriát
* Játék típusokat

Egy szoba maximális játékos kapacitása 2 fő.

Az oldal tetején található egy keresőmező, ahol szoba név és kategória szerint lehet szűrni a listát. *A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.*

7. ábra A szoba létrehozás

*Játék indítása*

Miután a szoba létrehozón kívűl becsatlakozik még gy játékos a szobába, a szoba készítője a játék indítása gombbal indíthatja el a játékot.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

8. ábra A játék indítás

Csak a szoba létrehozó felhasználó indíthatja el a játékot.

Ameddig nincs bent 2 felhasználó a szobában addig nem képes a szobát létrehozó felhasználó elindítani a játékot.

## **Kategória készítő**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

9. ábra A kategória készítő

A "Kategória készítő" menüpontra kattintva a felhasználó új kategóriákat hozhat létre.

*Kategória létrehozása*

Kategória létrehozásához a következő adatokat kell megadni:

* Kategória név
* Publikusság (checkbox)
* Játék típus(ok) (dropdown menüből)

A játék típus kiválasztása után megjelenik az adott típushoz tartozó adatfelvevő komponens, ahol feltöltheti a szükséges adatokat. Ha több játék típust is kiválaszt, akkor az adatfelvevő komponensek egymás alatt jelennek meg.

*Adatok feltöltése*

Az egyes játék típusokhoz különböző adatokat kell megadni:

* Klasszikus: Személyek adatai (név, nem, magasság, súly, hajszín, száramzás, életkor)
* Idézet: Idézetek és a hozzájuk tartozó karakterek
* Emoji: Karakterek és a hozzájuk tartozó emojik
* Kép: Karakterek képei
* Leírás: Karakterek leírásai

## **Toplista**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

10. ábra A toplista

A "Toplista" menüpontra kattintva a felhasználó megtekintheti a játékosok rangsorát.

*Ranglista megtekintése*

A toplistán egy táblázat 1 oldalán látható a top 20 felhasználó a következő adatokkal:

* Felhasználónév
* Győzelmek száma
* Vereségek száma
* Döntetlenek száma
* Pontszám

A pontszámítás módja:

* Győzelem: +1 pont
* Vereség: -1 pont
* Döntetlen: 0 pont

A felhasználó saját helyezését a táblázat tetején láthatja.

## **Profil**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

11. ábra A profil űrlap

A navigációs sávban a felhasználó profilképére és nevére kattintva érheti el a profil oldalt.

*Profil információk*

A profil oldalon a következő információk és funkciók találhatók:

* Felhasználónév
* E-mail cím
* Profilkép
* Utolsó 20 játszmainak listája
* Adatok módosítása gomb

*Profil módosítása*

Az "Adatok módosítása" gombra kattintva a felhasználó módosíthatja:

* Felhasználónevet
* E-mail címet
* Jelszót
* Profilképet

A jelszó módosításához meg kell adni a jelenlegi jelszót.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

12. ábra A jelszó módosító űrlap

# **Játék típusok**

## **Klasszikus**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

13. ábra A klasszikus játék

A klasszikus játékban a felhasználónak ki kell találnia egy személyt a kategóriában található jellemzők alapján.

**Jellemzők**

* Nem (pl. férfi/nő)
* Magasság (cm)
* Súly (kg)
* Hajszín (pl. barna, szőke)
* Származás (pl. Föld)
* Életkor

*Játékmenet*

1. A felhasználó kiválaszt egy nevet a legördülő menüből
2. A program összehasonlítja a választott személy tulajdonságait a kitalálandó személlyel
3. A találatok megjelenítése:
   * Helyes jellemző: Zöld háttér
   * Helytelen jellemző: Piros háttér
4. Ha az összes jellemző helyes, a játékos nyer

## **Idézet**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

14. ábra Az idézet játék

Az idézet játékban a felhasználónak ki kell találnia, hogy melyik karakter mondta a megjelenített idézetet.

*Játékmenet*

1. Egy idézet jelenik meg a képernyőn
2. A felhasználó kiválasztja egy legördülő menüből, hogy szerinte ki mondta az idézetet
3. Az eredmény megjelenítése:
   * Helyes válasz: Zöld színnel jelenik meg
   * Rossz válasz: Piros színnel jelenik meg

## **Emoji**

**A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.**

15. ábra. Az emoji játék

Az emoji játékban a felhasználónak emojik alapján kell kitalálnia egy személyt.

*Játékmenet*

1. Az első körben csak egy emoji jelenik meg, ami utal a keresett személyre
2. Minden rossz tipp után egy újabb emoji jelenik meg, ami segít jobban meghatározni a személyt
3. Maximum 3 emoji jelenhet meg
4. Az eredmény megjelenítése:
   * Helyes válasz: A név zöld színnel jelenik meg
   * Rossz válasz: A név piros színnel jelenik meg

## **Kép**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

16. ábra A kép játék

A kép játékban a felhasználónak egy közelített kép alapján kell felismernie egy személyt.

*Játékmenet*

1. A játék kezdetén egy nagyon homályos kép jelenik meg a keresett személyről
2. Minden rossz tipp után a kép egy kicsit kevésbé homályos lesz, így több részlet látható
3. Az eredmény megjelenítése:
   * Helyes válasz: A név zöld színnel jelenik meg
   * Rossz válasz: A név piros színnel jelenik meg

## **Leírás**

**A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.**

17. ábra A leírás játék

A leírás játékban a felhasználónak egy szöveges leírás alapján kell kitalálnia egy karaktert vagy személyt.

*Játékmenet*

1. A játék egy rövid szöveget jelenít meg, ami jellemzi a keresett személyt
2. A felhasználó egy legördülő menüből választhatja ki a leírásnak megfelelő személyt
3. Az eredmény megjelenítése:
   * Helyes válasz: A név zöld színnel jelenik meg
   * Rossz válasz: A név piros színnel jelenik meg