**DODATKOWE ELEMENTY PODCZAS CAŁEGO ŻYCIA APLIKACJI:**

- dalsze poprawki struktury kodu + ewentualne ujednolicenia ikonek, tekstów, styli, błędy z konsoli, refactoring kodu oraz tłumaczenia brakujących tekstów

- pamiętać o commitach i co jakiś czas backupy

**EKRAN GŁÓWNY GRY:**

//przemyślenie mechaniki do końca – wygląd, układ, reponsywność

- poprawić koło na głównym ekranie: DESIGN -> poprawienie liczb, ich wyglądu oraz responsywności dodanie "otoczki" wokół koła z jakimiś "bajerami" tak, żeby wyglądało bardziej efektywnie// już lepiej ale jeszcze trzeba nad tym popracować – poprawienie animacji latających gwiazdek żeby wylatywały z jakby rotacji

- poprawienie ikonek na głównym ekranie (tych 3 na dole) bo nie są zbyt spektakularne, coś trzeba wymyślić lepszego// już lepiej ale jeszcze trzeba nad tym popracować, chyba lepiej aby były takie jak z main menu czy coś

- animacja wyskoku każdej karty na środek ekranu, wtedy pojawi się „przekaz urządzenie osobie opisującej(mogłoby np. wysunąć się spod spodu) i jakieś info kliknij w kartę(np. od góry lub nad kartą) -> wtedy dopiero mogłoby przenosić do docelowego ekranu karty//część zrobiona, trzeba dopracować animacje i wygląd oraz responsywność tego „ekranu”

- poprawienie rensponsywności pionków na głównym ekranie, względem screen width – trzeba zrobić to w funkcji, która oblicza pozycje pionków – wszędzie są wartości static, można to zrobić wtedy gdy plansza będzie w pełni ukończona -> a raczej jej koncepcja oraz działanie i wygląd

~~- kliknięcie w dane pole lub daną kartę, musi uruchomić krótki alertDialog z opisem danego pola/karty oraz przyciskiem „OK” - gesture deetector dla każdego pola oraz gesture detector dla głownego image asset z odpowiednimi alertDialogami i objaśnieniem~~ //done, działa, ewentualne poprawki „dymków” oraz tekstów + tłumaczenia

- ryzyko cofnięcia pionka o 1 pole w przypadku gdy żadna z możliwych kart nie została odgadnięta..

- alert „tapnij w koło by zakręcić” też powinien pojawiać się cyklicznie, co jakiś czas w przypadku braku aktywności np. po 10-15 sekundach?

**EKRAN KARTY:**

~~- zaimplementowanie timer'a, oraz wyświetlania time's up -> czas zależny od rodzaju karty/zadania, czas odliczany w doł, gdy timer dojdzie do końca, trzeba pokazać w tym samym miejscu, zamiast widgetu kółka tekst: koniec czasu.. jeszcze chwilę utrzymać ekran, przez jakieś 2 sekundy? Następnie zrobić „pop” ekranu ze stosu~~ i wtedy komunikat o ilości zdobycia premiowym ruchu lub coś takiego i wtedy dopiero powrót finalnie do planszy.. też do przemyślenia mechanika tego bo tu musiałaby wlatywać jakaś zmienna, która miałaby znaczenie kiedy przechodzi pętla na następną drużynę, kiedy jeszcze sterujemy pionkami, jak potem poinformować następną drużynę, że teraz ona kręci? Drugi alert z „tapnij w koło by zakręcić”?, nie ogarniam -> przecież zmienia się drużyna po powrocie więc? – na środku jest napisane która druzyna kręci -> może jedynie zrobić to bardziej spektakularne czyli alert dialog czy coś

- Dodatkowe animacje dla kart: "X" ->powinien wrzucać "X" na kartę jakby znikąd, i to razem z karta powinno wyjeżdzać "OK" powinno wrzucać duży "tick" na kartę i powinno leciec w prawo..   
zrobić coś takiego, że w przypadku „tick” animacja wrzucająca zielone słowa na kartę – taki big zielony wyskakujący z całego ekranu ze scale down + mogłaby być lista tych napisów np. 5 i by losowo wpadały. Np.: good,nice,super,wohoo itp. W przypadku „X” – fail,bad,wrong,uuu a „<-„ SSHHTT” + odpowiednie soundy do tego

~~- pomyśleć nad obsługą gwiazdek na karcie, zielona -> zatwierdzona karta, czerwona -> odrzucona karta, żółta -> aktualna, szara -> następna w kolejce karta (i do końca wszystkie) – jako taki status, informacja odnośnie jednej tury ile kart się zgadło a ile nie, ile pozostało itp.~~

-. Przygotowanie opisów pod "?" oraz zmiana ikonki "i" na ekranie karty żeby bardziej nawiązywało do "zgłoś błąd", bo te "i" to jak informacja... oraz implementacja tego w alertdialogi?

- PYTANIE: czy po poprawnej odpowiedzi na wszystkie słowa zrobić tak, że będzie +1 przesunięcie pionka, czy zrobić premiowy ruch ruletką?//to będzie problematyczne ze względu na przełączanie drużyn Co w przypadku gdy np. zgadniesz 3 słowa z 5? Czy liczyć za to jakieś dodatkowe punkty, które by wpływały na ranking? Czy np. zrobić że np. połowa słów przesunięcie o 1 pole, a max np. o 2 pola? – **też do rozkminy**

- rysowanie do przemyślenia jak będzie działać, jest spoko klasa która by to obsłużyła z wielkością skalowania pędzla, z przekazywaniem obrazka dalej, nawet z możliwością zapisu lub share..

- literki: lecą na widgecie z koła fortuny (tym poziomym) lub losowanie wcześniej na liście i wyświetlanie odpowiedniej karty + jakaś fake animacja tego -> chociaż wolałbym dać interaktywność w tym przypadku większą czyli żeby ten użytkownik jednak w coś kliknął aby wylosować, też do przemyślenia..

- przeniesienie wyjścia z gry do znaku || (na ekranie karty), dodać ten sam "showDialog" do wyjścia co na głównym ekranie, - tu mały problem bo jest jakaś zmienna, która musi być globalna, więc albo global zmienna albo provider... na tym ekranie musi być zablokowana możliwość cofnięcia przyciskiem telefonu, lub musi robić to samo co kliknięcie || ew. komunikat kliknij dwukrotnie aby wyjść (zobaczyć o co z tym chodzi i czy to już funkcjonuje czy to jest komunikat odrębny z aplikacji czy z systemu telefonu), zamiast znaku || może też być domek?

- ogarnięcie responsywności ekranu karty i innych ekranów + testy

**EKRAN SAMOUCZKA: (wtedy kiedy powyższe będzie 100%)**

- zrobienie samouczka przed uruchomieniem gry, informacje dotyczące jego i pomysły:

- możnaby też dodać info w samouczku oraz do „zasady gry” aby drużyny dobrały się w pary, możnaby też pomyśleć nad 2 trybem gry, żeby mogły grac tylko 2 osoby, tak jak jest to w gierkach małżeńskich, też możnaby dodać info aby ustaliły kto jest graczem nr.1 kto graczem nr.2 gdyż może to mieć znaczenie w niektórych kartach gdzie aplikacja będzie odnosiła się do danej osoby z drużyny

- dopisanie do planszy scrollingowej (zasady gry) na początku link z alerta do samouczka.. tak aby można było go odbyć w dowolnym momencie

- zamiast po kolei przenosić użytkownika w kodzie, możnaby zrobić jakby „pokaz slajdów” przed uruchomieniem gry -> same widżety i automatyczne przenoszenie, przejścia, klikając.. -> wtedy gdy ktoś by go odbył, dopiero nastąpiłoby uruchomienie głównej planszy.. a gdy wcześniej ktoś odbył to przy odpalaniu gry musiałaby być zawsze sprawdzana flaga załączająca – czyli w sumie ekran ładowania by mógł sterować tym czy wyświetla samouczek czy główny ekran gry

- samouczek musi mieć możliwość ponownego włączenia w ustawieniach, przy pierwszym odpaleniu mu się zmienić odpowiednia flaga, którą w ustawieniach będzie można „cofnąć”

- przekierowanie lub informacja o ponownej możliwością włączenia samouczka, powinna być dostępna z poziomu „zasady gry”

- samouczek ma sens zrobić dopiero wtedy gdy już będę miał gotowy główny ekran całej gry, karty itp. Tak aby po kolei można było pokazywać funkcje, a musi to bazować już na finalnym wyglądzie aplikacji

- wygląd samouczka możnaby zrobić tak, że będzie cały folder z gotowymi klasami, ale bez funkcjonalności (gry), z responsywnością, taki static i wygląd byłby taki, że byłyby narzucone alert dialogie z buttonami – ewentuanymi animacjami oraz z przyciemnieniem tła -> i to tych części których w tym danym momencie nie chciałbym omawiać np. omawiam pola, to pola są kolorowe, reszta jest przyciemniona, na środku móże być krótki opis, a na dole po prawej stronie przycisk w stylu „>>” lub jakiś taki „okrągły”, który mógłby tworzyć efekt ripple czy coś takiego

**EKRAN PODSUMOWANIA GRY:**

- alert dialog lub ekran podsumowania gry, który będzie pojawiał się gdy: pionek dojdzie do mety, lub gdy użytkownik będzie chciał wyjść z gry, to pokaże ranking graczy względem pionków na planszy (w danym momencie, tak aby gra mogła być zakończona w dowolnym momencie z pokazaniem „score” czyli flagi, kolory, nazwy, dynamiczna tabela + ranking)  
- w momencie gdy wygra dana drużyna (pierwsza) mogłby być dodatkowy alert dialog z zapytaniem czy gra ma być kontynuowana, czy już koniec?

- opcja zagraj ponownie -> refresh do gameboardscreena   
- opcja powrót do main menu, przycisk oceny w GooglePlay/App Store oraz przycisk kupna pełnej wersji, z „największym zachęceniem” do jego kliknięcia -> co przeniesie nas do ekranu rekalmy/zakupu pełnej wersji aplikacji, po zakupie aplikacji nie powinno być tego zachęcenia oraz tej reklamy, dodatkowo w „drawer” też powinna zniknąć opcja możliwości kliknięcia w ekran reklamy/zakupu

**INNE:**

- odnośnie loading indicator - > możnaby zrobić jakiś customowy indicator, np. kręcące się te strzałeczki z danej karty albo np. kwadracik pokonujący jakiś customowy path

- pamiętać o iphonach, korygować, odnośnie układu, projektowania etc.. jeszcze można trochę doczytać co jest istotne

- potrzebny jest mi własny soundtrack oraz soundy efektów:

- soundtrack główny

- dźwięk kliknięcia w przycisk rozpocznij grę

- dźwięk kliknięcia w przycisk wstecz lub wyjście z gry

- dźwięk „ruletki” koła oraz jego kręcenia się

- dźwięk przesunięć pionków

- dźwięk pojawienia się karty, dźwięk jej akceptacji oraz dźwięk anulacji danej karty, też pominięcia i dźwięk tego gdy już nie ma możliwości odrzucenia karty

- może jakieś dźwięki w czasie ładowania na tym 3,2,1..

**FIREBASE/in-app-purchases:**

- na koniec zabezpieczenie bazy danych, całej -> żeby w momencie kupna pobierać klucz z firebase i w ten sposób uzyskać dostęp, po prostu baza byłaby na telefonie domyślnie cała, z tym że byłaby zaszyfrowana kluczem, który pobierał by się z firebase i wtedy pełna wersja odblokowywała by się po tym kluczu -> a raczej dostęp do reszty rekordów z bazy, po prostu zmiana kwerendy pobierającej i tyle, + dodatkowe warunki, jeżeli klucz zostałby pobrany czy coś, dla opcji z polami etc.

- po kupnie: MONIT – gratulacje, odblokowałeś nowe karty, dziękujemy za zakup pełnej wersji, miłej rozrywki! Czy coś takiego, lub że to motywacja do dalszego działania i rozwoju, coś krótkiego, trafnego by trzeba napisać + odnośnik do rate google play?

- trzeba przechowywać ID użytkowników, którzy zakupili pełną wersję w firebase, tak żeby na tej podstawie mieli możliwość zrobienia restore purchases w przypadku dezinstalacji, zmiany urządzenia czy przejścia z iphona na android i odwrotnie

**EKRAN REKLAMY:**

- pup-upy po kliknięciu w odpowiednie linki, dodać sugestie które by na to wskazywały, jakieś strzałeczki lub animacja skalowania tekstu

- ulepszenie alert dialogów.. – więcej rozrywki, - nowe pola i ekstra zadania, - większa baza danych bez powtórzeń

**OPIS KART I ICH BAZY DANYCH:**

Baza danych, tabel z kartami, tabela Cards:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | Card\_type | Words | Language | IsPurchased | Key+nr np.taboo1 |
| 1 | To samo co w key ale bez numerów |  | PL\_pl | Yes/No | taboo |
| 2 |  |  | DE\_de |  | pantomimes |
| 3 |  |  | EN\_en |  | peoples |
| 4 |  |  | FR\_fr |  | rymes |
| 5 |  |  | IT\_it |  | picture\_taboo |
| 6 |  |  | ES\_es |  | draw\_movie |
| 7 |  |  |  |  | draw\_proverb |
| …. |  |  |  |  | draw\_love\_pos |
|  |  |  |  |  | compare\_question |
|  |  |  |  |  | antonimes |

Baza danych, tabel z obrazkami picture\_taboo, tabela Images:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Id | IsPurchased | Image | Key |
| 1 | Zawsze Yes | BLOB - obrazek | picture\_taboo1 |
| 2 |  |  | picture\_taboo2 |
| … |  |  | … |

OPIS KART, karty podstawowe:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Karta: | Ilość rekordów per. język | Opis |
| Taboo | 220 | 1 słowo opisane,5 słów zakazanych |
| Pantomimy | 135 | 2 słowa do odgadnięcia per karta |
| Sławni ludzie | 138 | 5 ludzi |
| Rymy | 119 | 5 rymów |
| Alfabet | Brak w bazie, losowanie z poziomu aplikacji, mam litery w .txt | Animacja losowania liter czy coś, albo po prostu już karta z literą – 20 słów na daną literę |

OPIS KART, karty płatne:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Karta: | Ilość rekordów | | | | Opis |
| Taboo obrazkowe, 50/50 karta taboo | 100 obrazków | 100 rekordów słów których nie można użyć |  |  | 1 obrazek,  1 słowo opisane, 5 zakazanych/ 3 warianty per. obrazek |
| Gwiazdka zieleń - rysowanie | Film 100 | Powiedzenie 88 | Pozycje miłosne 44 |  | Losowanie jednej z kategorii obok |
| Gwiazdka niebieska zadanie fizyczne | Lista 1: losowanie osoby np. On/Ona  Gracz1/Gracz2 VS animacja? | Lista 2:  Liczby od 1 do 10 | Lista 3: pompki, przysiady, brzuszki, pajacyki + mogą być obrazki na danej karcie (to co wylosuje) | | Najpierw pojawia się pytanie : odpowiada 1 osoba, potem odpowiada 2 osoba i ich compare jeśli równe to +1 |
| Gwiazdka żółta – pytania compare | 250 compare questions | Pytanie;odp1;odp2;odp3 | | |  |
| Gwiazdka różowa – antonimy/synonimy | 113 slow | Antonimy (1) | Synonimy (3) |  |  |

+ jeszcze był pomysł na kartę wyzwania z opcją zatwierdzenia czegoś przez innych graczy xD