Zusammenfassung „Reload.io“ oder „Shoot, Reload, Protect“

Das Ziel:  
Ziel war es, ein Online-Mehrspielerspiel zu entwickeln, welches auf dem sog. „Shotgun-Game“ basiert (vgl. https://www.wikihow.com/Play-the-Shotgun-Game).

Geplante Features:

- 3 Spielmodi (1 gegen 1, „Free-for-all“ sowie einen Trainingsmodus), wahlweise gegen befreundete Spieler

- eine Rangliste anhand derer die Spieler sich mit Mit- bzw. Gegenspielern messen und anhand ihrer Leistung in den Spielen über ein Elo-System in dieser aufsteigen können

- ein Matchmakingsystem, welches dem Spieler einen zufälligen, zu seinem Elo-Wert passenden Gegner zuweist

- ein personalisierbares Spielerprofil mit Profilbild

- ein Dashboard mit einem Newsfeed und einigen Statistiken (Sieg / Niederlagen-Verhältnis, Anzahl eingelogter Spieler etc.)

- eine ansprechende Optik mit stimmigen Icons und Animationen

Die Leistung:

Zum Abgabetermin verfügte das Spiel über folgende Features:

- Der „1 gegen 1“-Spielmodus funktioniert und ist bugfrei spielbar, man kann sich über einen Session-Code miteinander in eine Lobby verbinden.

- die Buttons auf allen Seiten sind in Funktion und werden korrekt dargestellt, es fehlen lediglich die Icons zur Darstellung der Gesundheit der Spieler

- alle Spiel-Animationen sind fertig gestellt und werden korrekt wiedergegeben.

- Das Dashboard ist fertig formatiert, alledings sind alle Informationen (außer der Anzahl der Spieler) lediglich Platzhalter

- über die E-Mail-Adresse, mit der der User eingelogt ist, wird ein Profilbild von Gravatar abgefragt

- sollte kein Profilbild vorhanden sein, wird eines zufällig generiert.

- Bei der Registrierung wird auf ein ausreichend sicheres Passwort geachtet (Die Passwort-Policy verlangt nach einem mindestens 8-stelligen Passwort, das sowohl Groß-, als auch Kleinbuchstaben sowie Zahlen und Sonderzeichen enthält)

- Die Nutzer werden in einer Datenbank des Typs „tingodb“ abgespeichert.