Typeracer

A játék célja

A typeracer játék célja egy adott szöveg minél gyorsabban, pontosan begépelése. A játék időre megy, a gépelés sebességéről és pontosságáról statisztika készül. A szövegrészletek a Gyűrűk Urából vannak véletlenszerűen kiválasztva, eredeti nyelven, így az angol ABC kis-és nagybetűit, valamint szokásos írásjeleit tartalmazzák. (<https://github.com/wess/iotr/blob/master/lotr.txt>)

Főmenü

A játékot megnyitva a főmenü fogad minket, ahol az alábbi opciók közül lehet választani:

* Ranglista & Beállítások
* Beállítások
* Játék egyedül
* Játék botok ellen
* Többszemélyes játék

Ranglista & Beállítások

A játék alatt két fontos statisztika kerül mentésre: a gyorsaság WPM-ben (word per minute), valamint a pontosság, vagyis az elsőre hibátlanul begépelt szavak aránya, az összes szóhoz képest. A top 10 leggyorsabb játékos neve, és WPM-je fájlban mentésre kerül, és a ranglistán szerepel. A beállítások között be lehet állítani az elérhető botok átlagos WPM-jét, valamint törölni lehet a ranglista állását, és megadni a szövegek hosszát.

Játék egyedül

Az egyedüli játék (gyakorlás) a játék legegyszerűbb formája. A begépelendő szöveg megjelenik a képernyőn, eleinte fekete betűvel és fehér háttérrel. A szövegdobozt, amiben a gépelendő szöveg van, nevezzük játékdoboznak, ahova gépeljük a szöveget, beviteli doboznak. Az indulás előtt visszaszámlálás történik, ami alatt a beviteli dobozban nincs kurzor, és nem is lehet gépelni bele. Ha indult a játék, megjelenik a kurzor mind a beviteli dobozban, mind a játékdobozban. A kurzor a játékdobozban a következő gépelendő karakter előtt áll. Az a szó, amelyben a kurzor áll, aláhúzással kerül kiemelésre a játékos számára

Ahogy a játékos helyesen viszi be a karaktereket a billentyűzetről, a játékdoboz fekete szövegében a helyesen leütött karakterek kizöldülnek. Ha elgépelés történik (pl. ’a’ helyett ’A’ kerül leütésre), akkor az piros háttérszínnel kerül jelzésre. Egy elütött karakter utáni karakterek is elütöttnek számítanak, amíg vissza nem törli a szöveget a játékos (backspace-el). Ha például a kívánt szó ’opportunity’, a begépelt szöveg pedig éppen ’oppOrtu’, akkor a játékdoboz szövege: „helyes szöveg … opportunity … stb stb”. Amikor egy szót helyesen begépeltünk (egy adott szóhoz számolva az őt közvetlenül követő írásjeleket, pl. mondat végi pont), a space lenyomásával a következő szó kerül aláhúzásra és átugrik belé a kurzor a játékdobozban. Backspace-es törléssel már helyesen begépelt, túllépett szavakat visszarontani nem tud a játékos, így minden helyes szó bevitelével „mentődik” a játékállás.

A játék mellé illusztráció társul (innen a játék neve). A gépelés közben egy autó jelzi a szöveg felett, hogy áll a játékos. Az autó a képernyő bal széléről indul, és akkor éri el a jobb szélét, mikor az utolsó helyes szó is be lett gépelve. Minden helyes szó bevitelével a kocsi a szóhosszával arányos távot tesz meg balról jobbra. Mikor célba ért a játékos, megjelenik a statisztika a pontosságáról és gyorsaságáról. Amennyiben a WPM-je alapján a ranglista mostani állása szerint a top10-ben a helye, a játék elkéri a nevét, hogy az rögzítésre kerüljön. Egy név csak egyszer szerepelhet a ranglistán, így ha a játékos már korábban szerepelt rajta, akkor amennyiben az új ideje jobb, mint az eddig számon tartott, az felülíródik, és ennek megfelelően frissül a helyezése a ranglistán.