

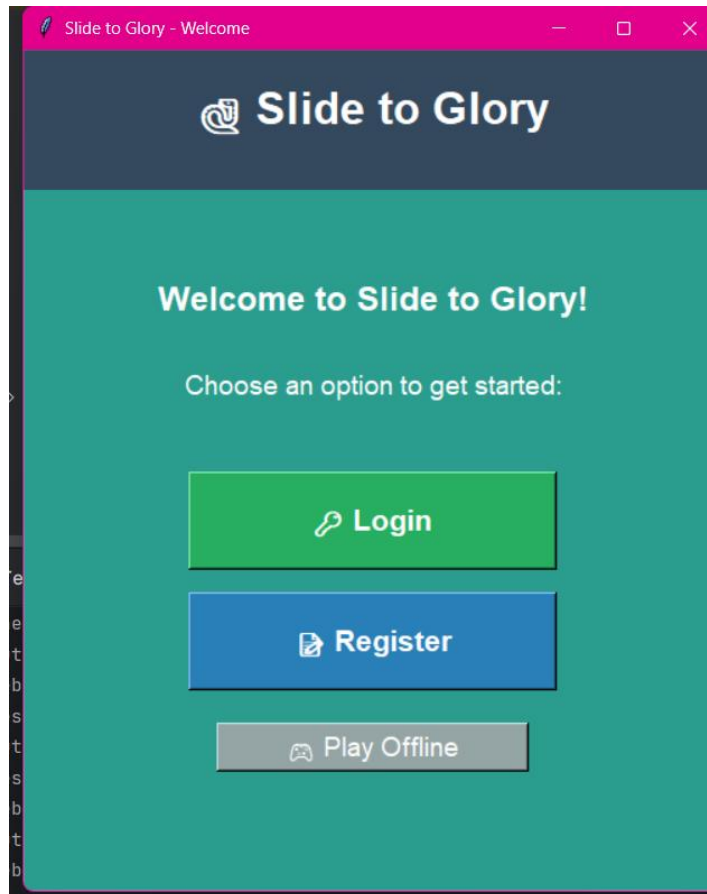
Slide to Glory Game

1. Вовед/Цел на играта

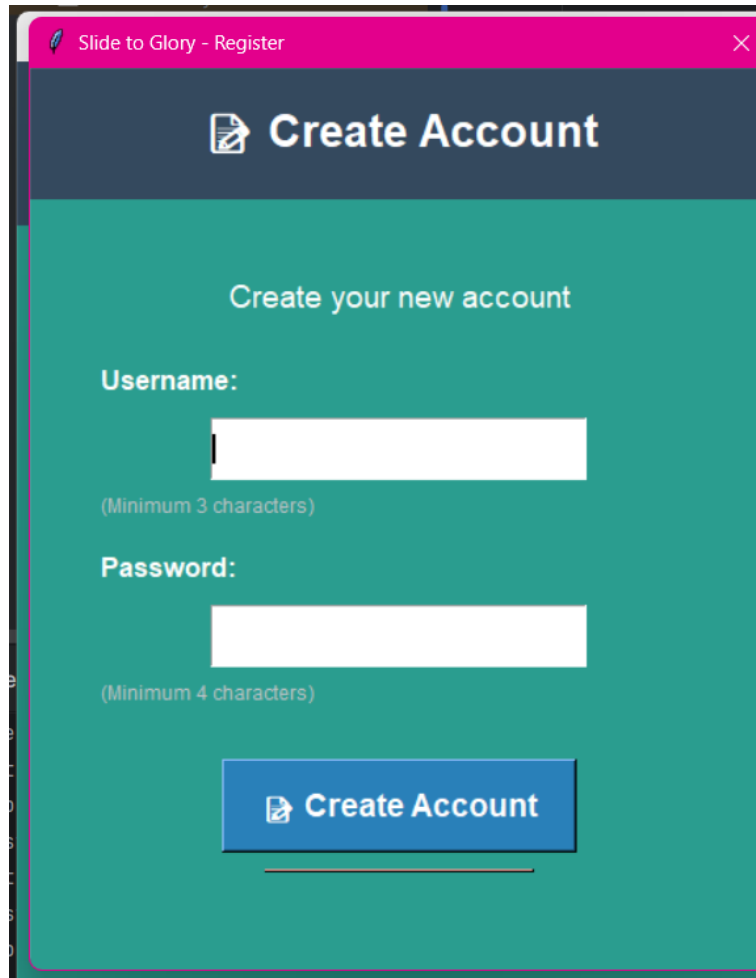
- Целта на играта е играчот да стигне до полето 100, додека на табелата има змии кои можат да го спуштат играчот одреден број полиња надолу, или скали кои можат да го качат играчот одреден број полиња нагоре.

2. Регистрација/Најава

- Кога ќе се стартува играта, на почеток се прикажува прозорец за добредојдовте, во кој има опција играчот да се регистрира, најави или да игра offline (против Bot или од два терминали на иста машина).



- Доколку играчот одбере на опцијата за да се регистрира, добива прозорец каде што ќе може да ги запише своето корисничко име и лозинка.



Slide to Glory - Register

Create Account

Create your new account

Username:

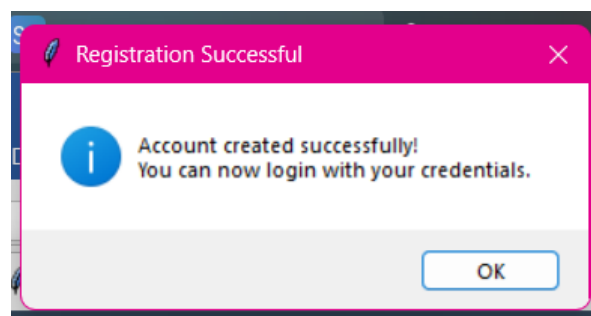
(Minimum 3 characters)

Password:

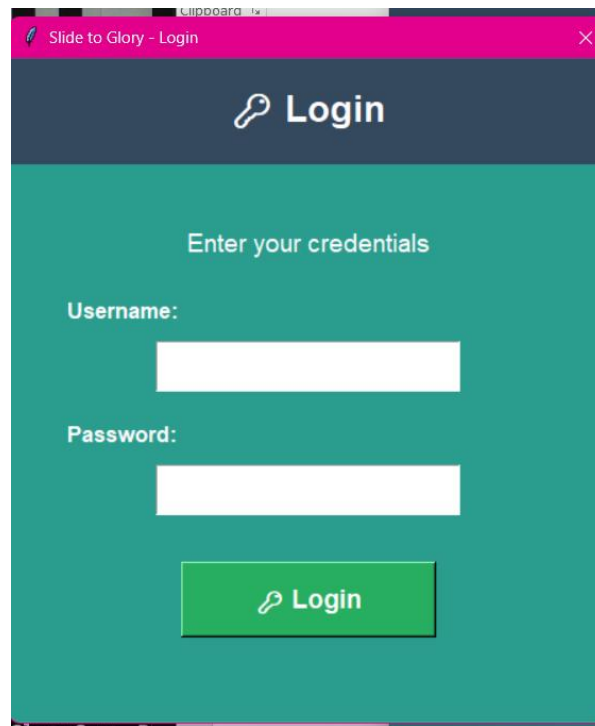
(Minimum 4 characters)

Create Account

- По успешна регистрација, се појавува прозорец за да го извести играчот дека регистрацијата била успешна.

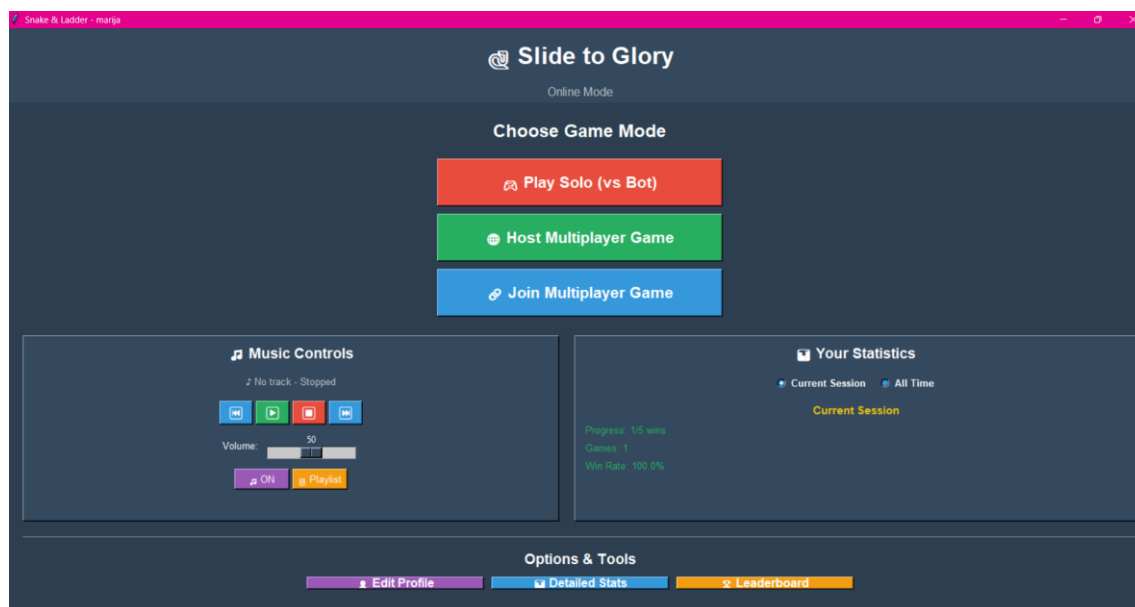


- Откако ќе кликне ОК, играчот се пренасочува повторно на почетниот екран, каде што ќе може да ја избере опцијата за најава.

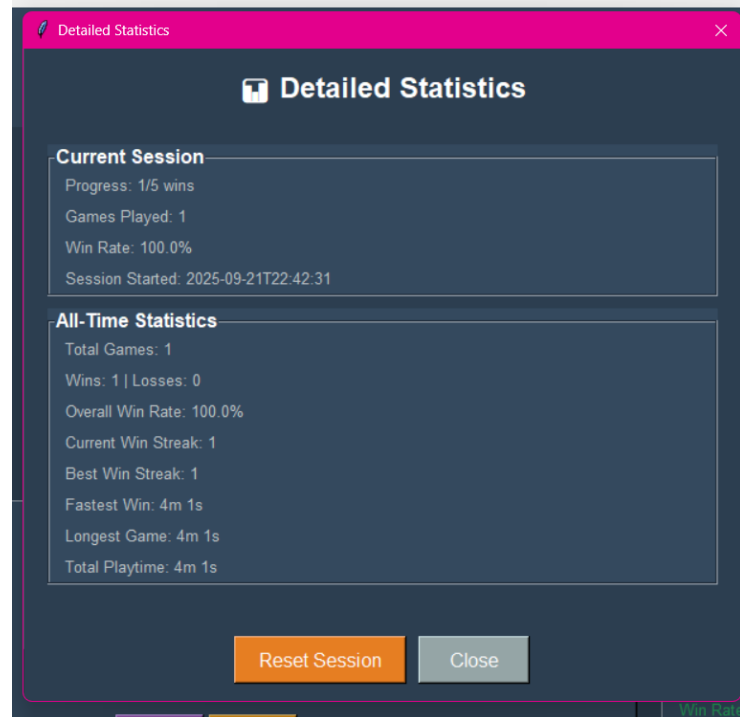
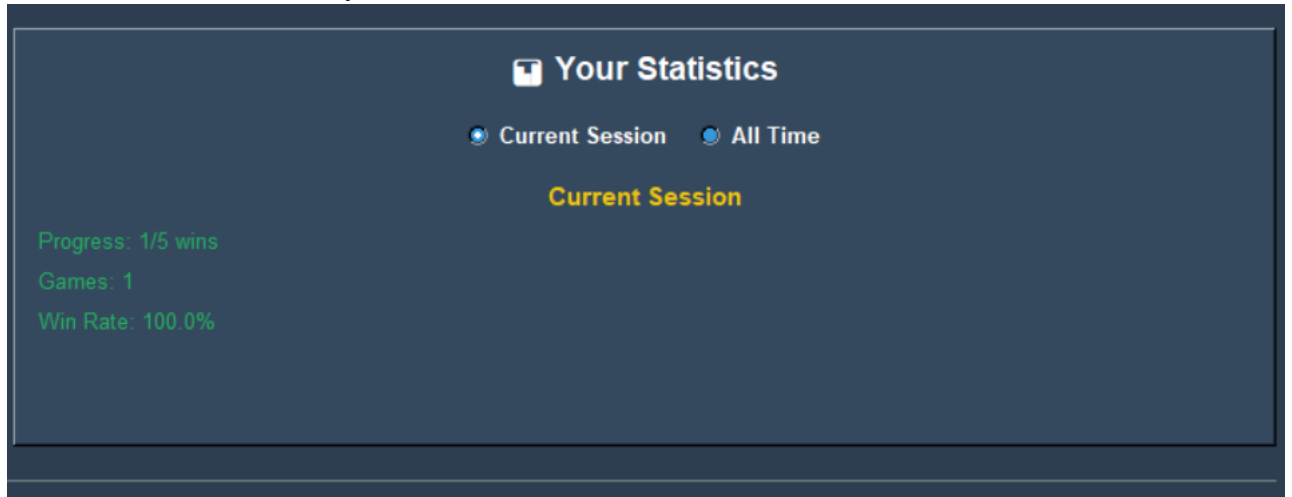


3. Главно мени

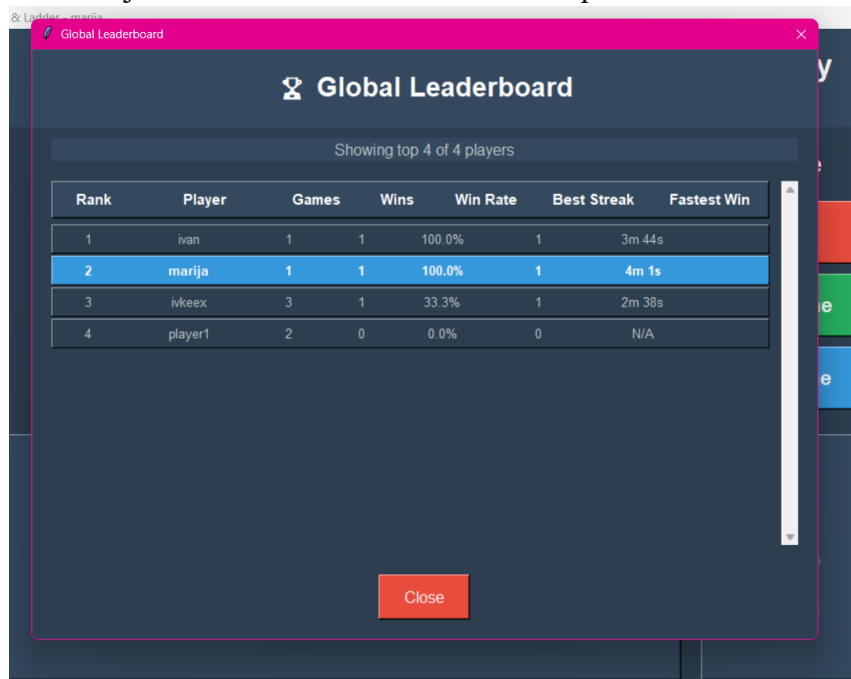
- По успешна најава, играчот се пренасочува на главното мени за online mode.



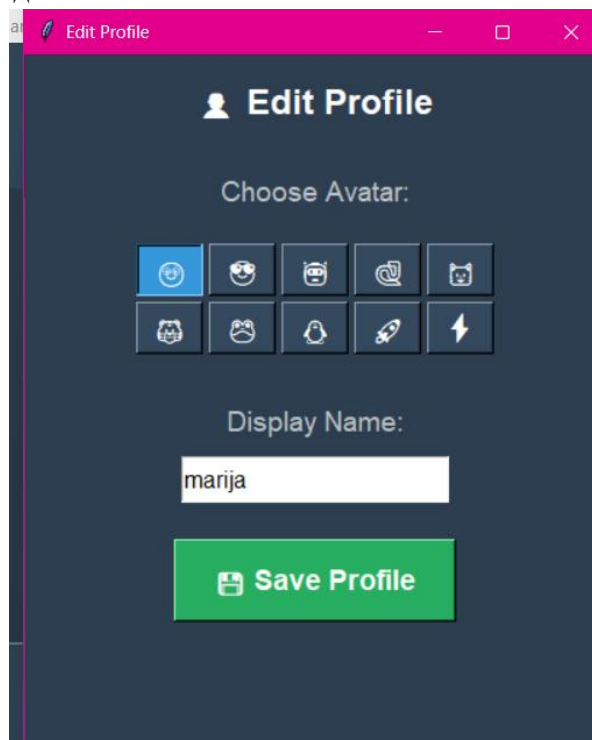
- **Во главното мени, играчот може:**
 - Да ја види својата статистика која содржи колку игри има изиграно играчот, на колку од нив победил, а на колку загубил, како и колку време траела неговата најбрза победа, колку траела најдолгата игра, и така натаму.



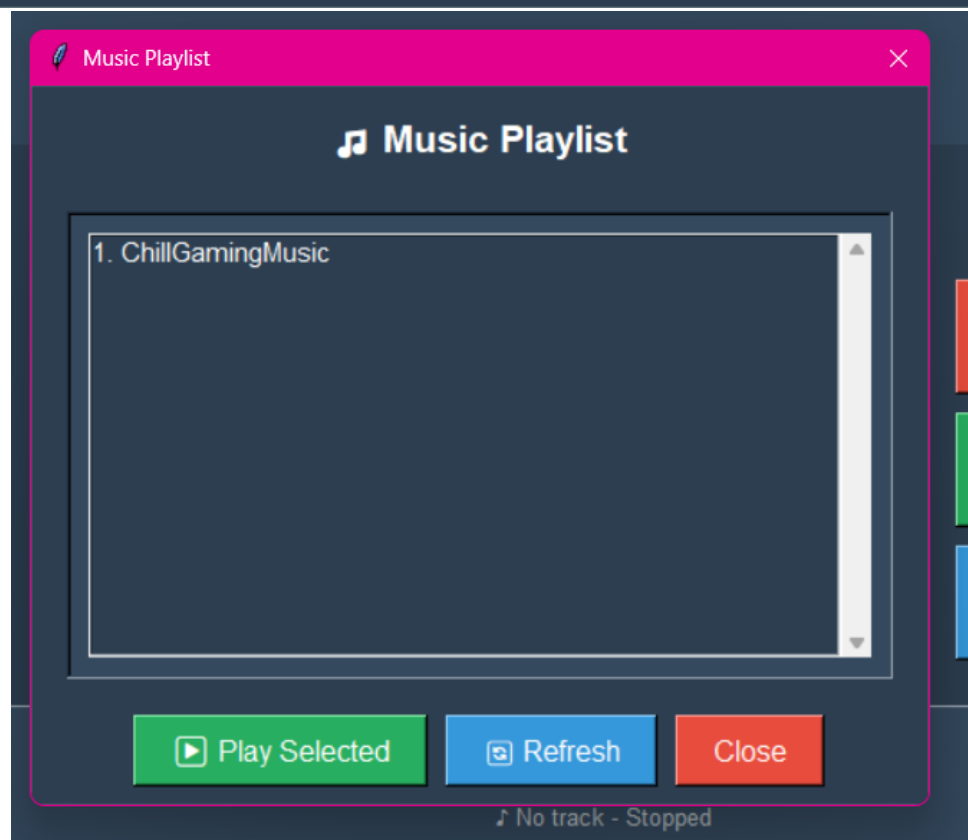
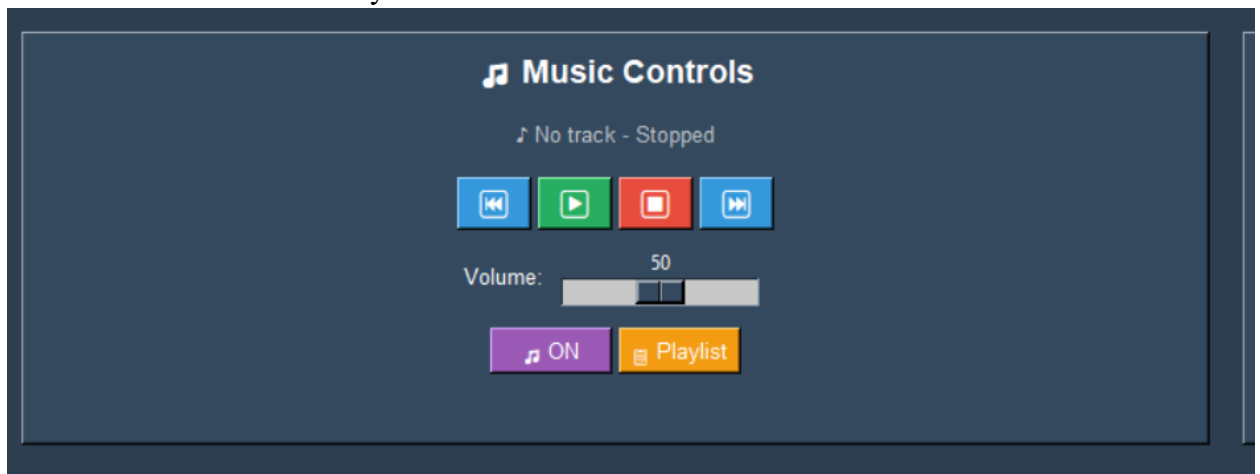
- Опција да види Global Leaderboard според Win Rate.



- Да го измени својот профил. Во оваа опција играчот може да го измени својот аватар како и да го измени неговото име само за прегледност.



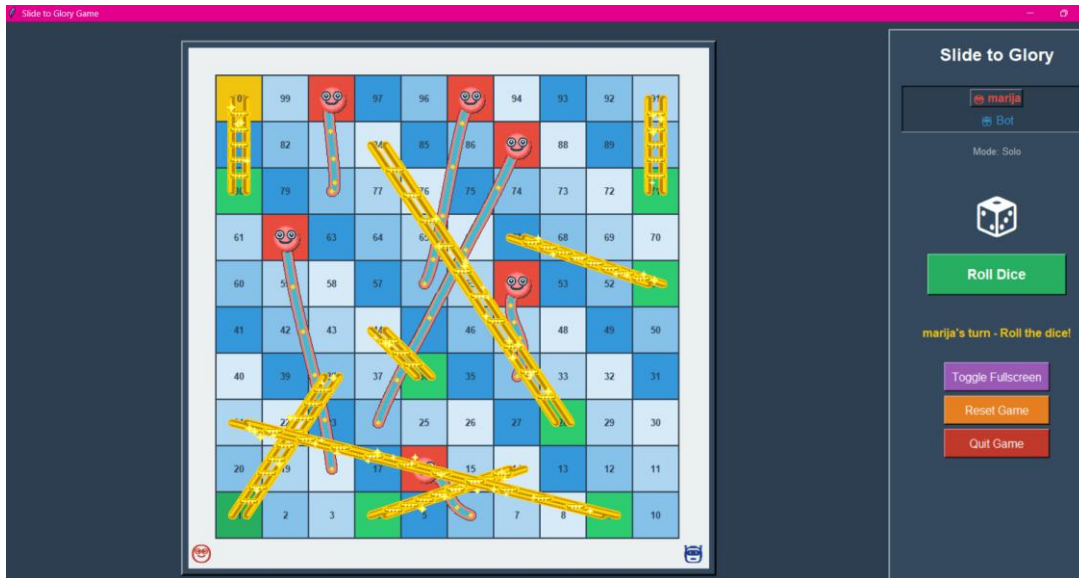
- Контрола на музика, каде може да го зголеми/намали волуменот на музиката, да додаде нова музика, да ја вклучи или исклучи музиката и така натаму.



- Да игра со Bot
- Да игра со друг играч на различни компјутери.

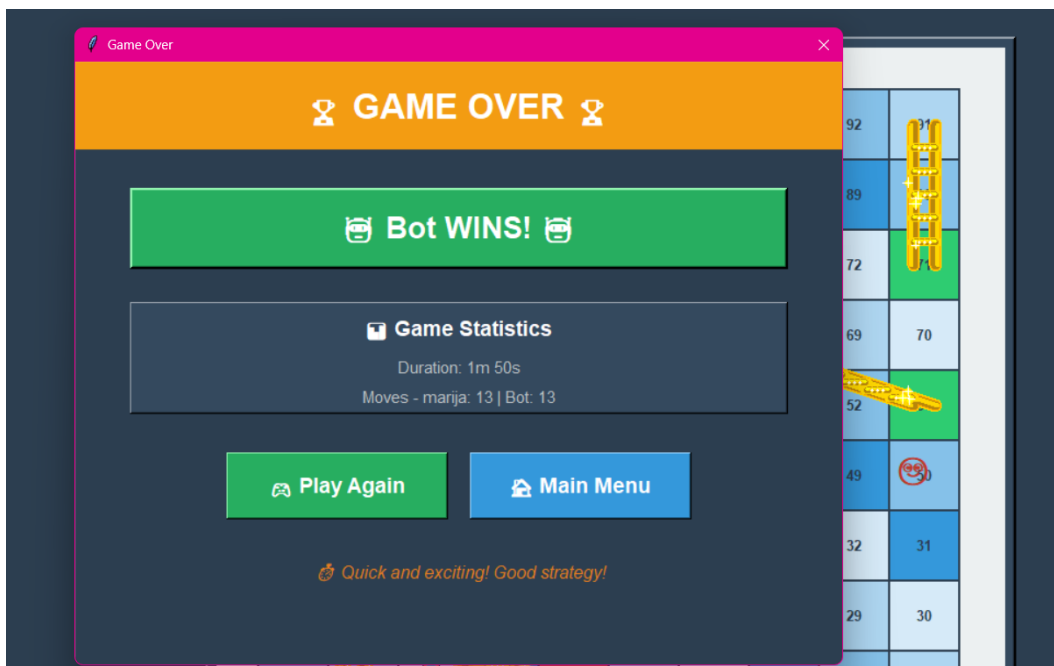
4. Игра со Bot

- Доколку играчот избере да игра со Bot, во тој случај играчот ја врти коцката кога ќе дојде негов ред и си го движи својот аватар, додека пак кога е ред на Bot коцката се врти сама и неговиот аватар се движи сам.



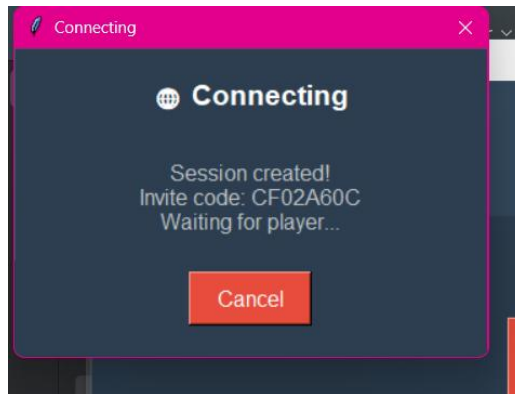
5. Game Over прозорец

- Кога играта ќе заврши се појавува game over прозорец, каде може да се види кој победил, колку траела играта и колку чекори направиле двата играчи. Како и копчиња за play again и за да се врати назад играчот кон главното мени

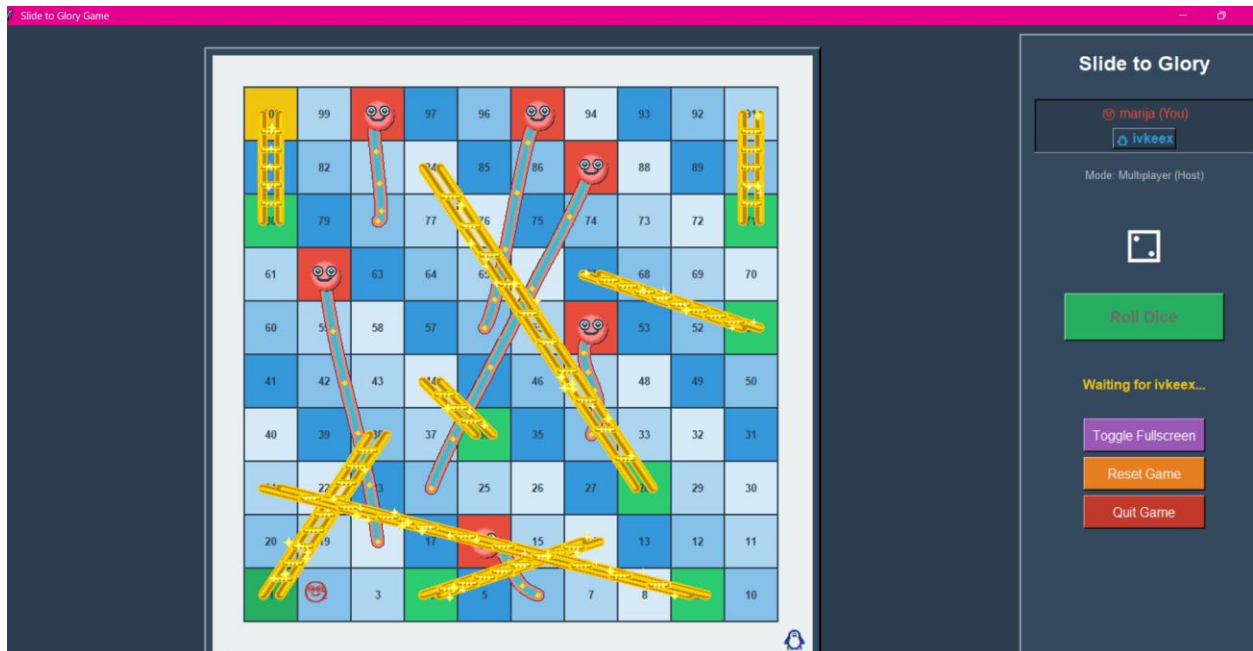
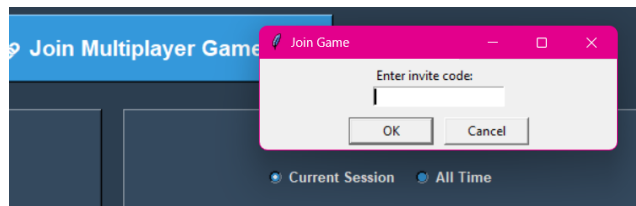


6. Multiplayer игра

- Доколку играчот избере да игра со друг играч, тогаш едниот играч клика на копчето Host Multiplayer Game, каде што се креира сесија на играта со сесиски код, кој се испраќа на другиот играч.



- Другиот играч клика на копчето Join Multiplayer Game, каде го внесува сесискиот код.



7. Зачувување на податоци

- Сите податоци во врска со играчот се чуваат во json формат.

8. Изворен код и активирање

- Изворен код: [iSqloud7/SlideToGloryGame-Project](https://github.com/iSqloud7/SlideToGloryGame-Project)
- Видео што ја илустрира функционалноста на играта: [Slide To Glory Game](#)
- Се што е потребно за да се активира играта:

```

1  HOST:
2  Terminal 1:
3  python main.py
4  3
5  Terminal 2:
6  python main.py
7  4
8  Terminal 3:
9  ngrok start --all
10 ---> on browser, copy & paste both links into game_client.py to AUTH_SERVER & WEBSOCKET_SERVER
11 Terminal 4:
12 python main.py
13 2
14
15 CLIENT:
16 ---> both links to set into game_client.py to AUTH_SERVER & WEBSOCKET_SERVER
17 Terminal 1:
18 python main.py
19 2
20
21 *** MUST HAVE THIS ***
22 =====
23 ngrok setup
24 =====
25
26 1. Register & Log in: https://dashboard.ngrok.com/signup.
27 2. https://dashboard.ngrok.com/get-started/your-authtoken -> Copy authtoken.
28 3. Ngrok config add-authtoken <YOUR_AUTHTOKEN> -> Install authtoken in computer using Windows PoweShell.
29 4. Authtoken is in this location: C:\Users\<User>\.ngrok2\ngrok.yml.
30 5. Add this into ngrok.yml:
31 tunnels:
32
33   auth_server:
34     proto: http
35     addr: 8000
36   websocket_server:
37     proto: http
38     addr: 8765
39 6. Run all of that with: ngrok start --all.
40
41
42
```

9. Изработиле:

- Марија Димитриеска 211117
- Иван Пупиноски 223260