Техническое задание

"Balls Arena"

Разметка:

1. Страница входа

2. Лобби

3. Бой

1. Страница входа.

1.1 Логотип игры

1.2 Форма логин/пароль

1.3 Кнопка входа в аккаунт

2. Лобби.

2.1 Игроки онлайн

-аватар

-никнейм игрока

-уровень игрока

2.2 Поле персонажей

-персонаж:

-логотип персонажа

2.3.1 Описание персонажа

-имя персонажа

-логотип персонажа

-краткое описание

-способность:

-логотип способности

-краткое описание

2.3.2 Личная статистика

-логотип персонажа

-имя персонажа

-процент побед

2.4 Поле чата

-окно чата

-форма ввода сообщения

-кнопка отправки сообщеня

2.5 Кнопка поиска игры

-кнопка поиска игры

3. Бой

3.1 Игроки онлайн

3.2 Окно боя

3.2.1 Два хелсбара

3.2.2 Время на ход

3.2.3 Два персонажа

3.2.4 Окно способностей

-способность

3.2.5 Кнопка завершения хода

3.3.2 Личная статистика

3.4 Поле чата

3.5 Кнопка поиска игры

Стили:

1. Страница входа.

1.1 Логотип игры - похуй

1.2 Форма логин/пароль - классик

1.3 Кнопка входа в аккаунт - а чо?

2. Лобби

Разделим экран горизонтально 80%(1)/20%(2). В 1 разделим экран вертикально 15%/70%/15% - список присутствующих игроков/поле персонажей/описание персонажа + личная статистика. В 2 разделим экран вертикально 85%/15% - поле чата, 15% - кнопка поиска игры. Все основные блоки должны иметь адекватный отступ друг от друга и видимые рамки(границы).

2.1 Вертикальный список игроков, содержащий в себе элементы аватар, никнейм игрока, уровень игрока. Учесть длинну никнейма не более 12 символов и уровень не более 2хзначного числа.

2.2 Сетка персонажей, из квадратных иконок. Обеспечить резиновость внутри блока при уменьшении окна браузера. Блоки 2.1 и 2.3 имеют фиксированную ширину.

2.3.1 5% имя персонажа, 25% вертикально логотип, 20% краткое описание, 25% способности, из которых 7-10% - логотипы способностей, остальное - описание способности.

2.3.2 Стиль идентичен 2.1

2.4 90-95% окно чата. остальное внизу - поле ввода текста + кнопка отправки

2.5 Кнопка поиска игры

3 Бой

3.2 Окно боя

-симметрично отобразить в верхних углах хелсбары для каждого из игроков

-отобразить время на ход между хелсбарами

-симметрично отобразить позиции персонажей

-персонажи должны занимать ~45% высоты окна боя

-отобразить панель способностей персонажа в нижней части окна боя

-добавить кнопку завершения хода в нижний правый угол окна боя

Функционал:

1. Страница входа

-реализовать отправку данных формы аккаунта в базу данных

-проверять наличие существующего аккаунта или неверного пароля

и выдавать ошибку при необходимости

2. Лобби.

2.1 Игроки онлайн

-обеспечить связь логотипа, никнейма и уровня персонажа с базой данных

-привязать свой никнейм к верху списка

-при нажатии на другого игрока отображать его статистику в поле 2.3

2.2 Поле персонажей

-обеспечить связь персонажей с базой данных

-при нажатии на персонажа отображать его описание в поле

2.3.1 Описание персонажа

-обеспечить связь информации о персонаже с базой данных

-при нажатии на способность отображать её описание

2.3.2 Личная статистика

-при выборе персонажа показывать статистику побед против различных опонентов

2.4 Поле чата

-реализовать отправку сообщений в окно чата, видимую для всех игроков в лобби

-при отправке сообщения начинать его с никнейма пользователя

2.5 Кнопка поиска игры

-реализовать возможность подбора соперника основываясь на схожести уровней игроков

-при положительном результат выводить модальное окно с подтверждением готовности начать бой