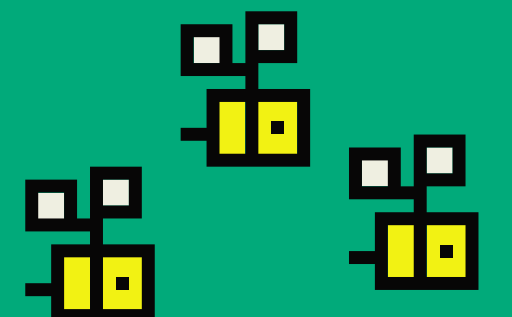


Inlämningsuppgift 2

FED21M Dynamisk webbutveckling



Utformning

Inlämningsuppgiften ska genomföras
i grupp om 3 studenter.

Ni kan önska gruppmedlemmar,
annars blir ni tilldelade en grupp.

Uppgiften ska redovisas för klassen.

Utformning forts.

Utse en gruppledare och meddela mig över Teams
vem som är med i din grupp.

Ledaren skapar ett GitHub-repo och bjuder in de
andra som collaborators.

Övriga frågetecken reder vi ut på tisdag/löpande.

Deadlines

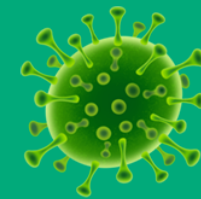
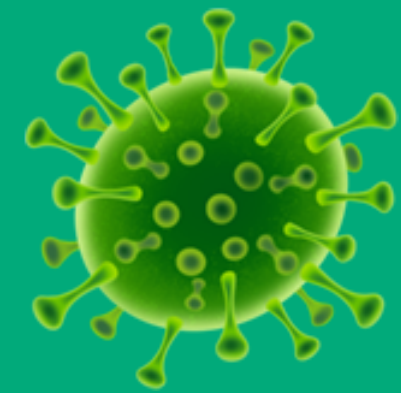


Uppgiften ska vara inlämnad senast

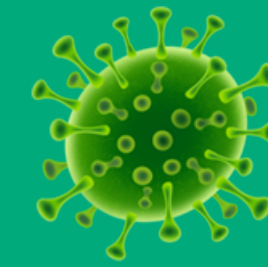
torsdag 24/3 kl. 23.55

Redovisning/demo sker i grupp inför klassen

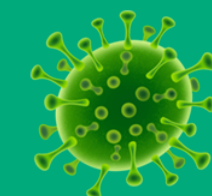
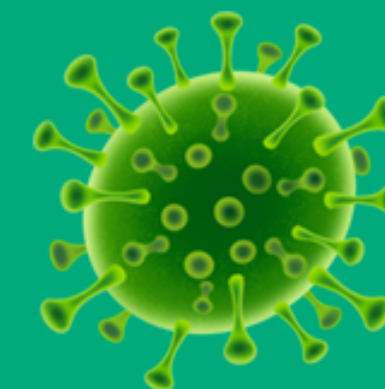
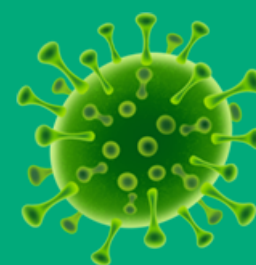
fredag 25/3 kl. 9.00



Scope



Ni ska skapa ett enkelt 2-player realtids-spel där målet är att så snabbt som möjligt klicka på ett virus för att utrota det, och poäng tilldelas den av spelarna som har snabbast reaktionstid.



Tekniker

Teknikerna som ska användas är:

Node.js, Express, Socket.io och MongoDB.

Hygienkrav

- Använda Node.js, Express, Socket.io och MongoDB
(men det sa jag ju precis)
- Självklart vara versionshanterad med hjälp av git
(inte bara en enda monster-commit)
- All källkod vara korrekt indenterad
(så klart!)
- Deploy:ad till Heroku
(så alla kan spela)

Upplägg

1. Starta spel – vänta på motspelare.
2. När spelare joinat, starta spelet
3. Låt servern slumpa ut en x/y position med en slumpmässig delay innan den visas.
4. Mät reaktionstid.
5. Skicka resultatet till servern som avgör vem som får poäng.
 - a. Om 10 rundor ej spelats, gå till steg 3.
 - b. Om 10 rundor spelats, gå till steg 6.
6. Visa poäng och vilken spelare som vann.

Kravspecifikation

- Användare ska få fylla i sitt användarnamn/nickname.
- All uträkning av vem som ska få poäng, aktuell poängställning osv ska ske på server-sidan.
- Visa timer samt senaste reaktionstid och motståndarens senaste reaktionstid.

- Flera spel ska kunna pågå samtidigt.

När en spelare ansluter ska "Waiting for another player..." eller liknande meddelande visas. Så fort två spelare är uppkopplade så startar en runda.

Kravspecifikation VG

- Ska finnas en "lobby" där besökare kan se hur många spel som pågår samtidigt och aktuell poäng.

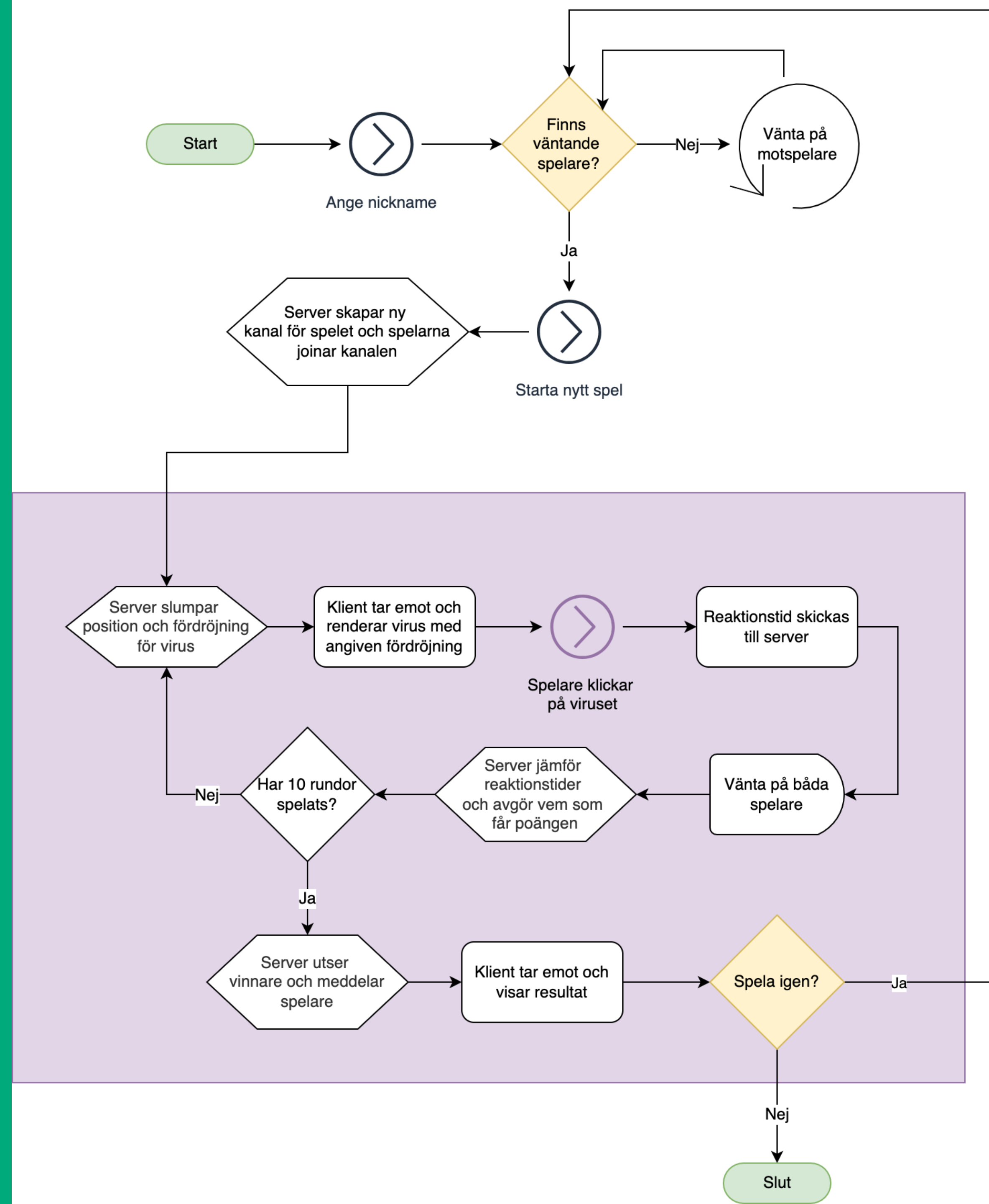
Detta ska uppdateras i realtid.

- Highscore (snabbaste genomsnittliga reaktionstid) och de 10 senaste matchernas resultat ska lagras i en databas och visas i lobbyn.

Statistiken ska uppdateras i realtid.

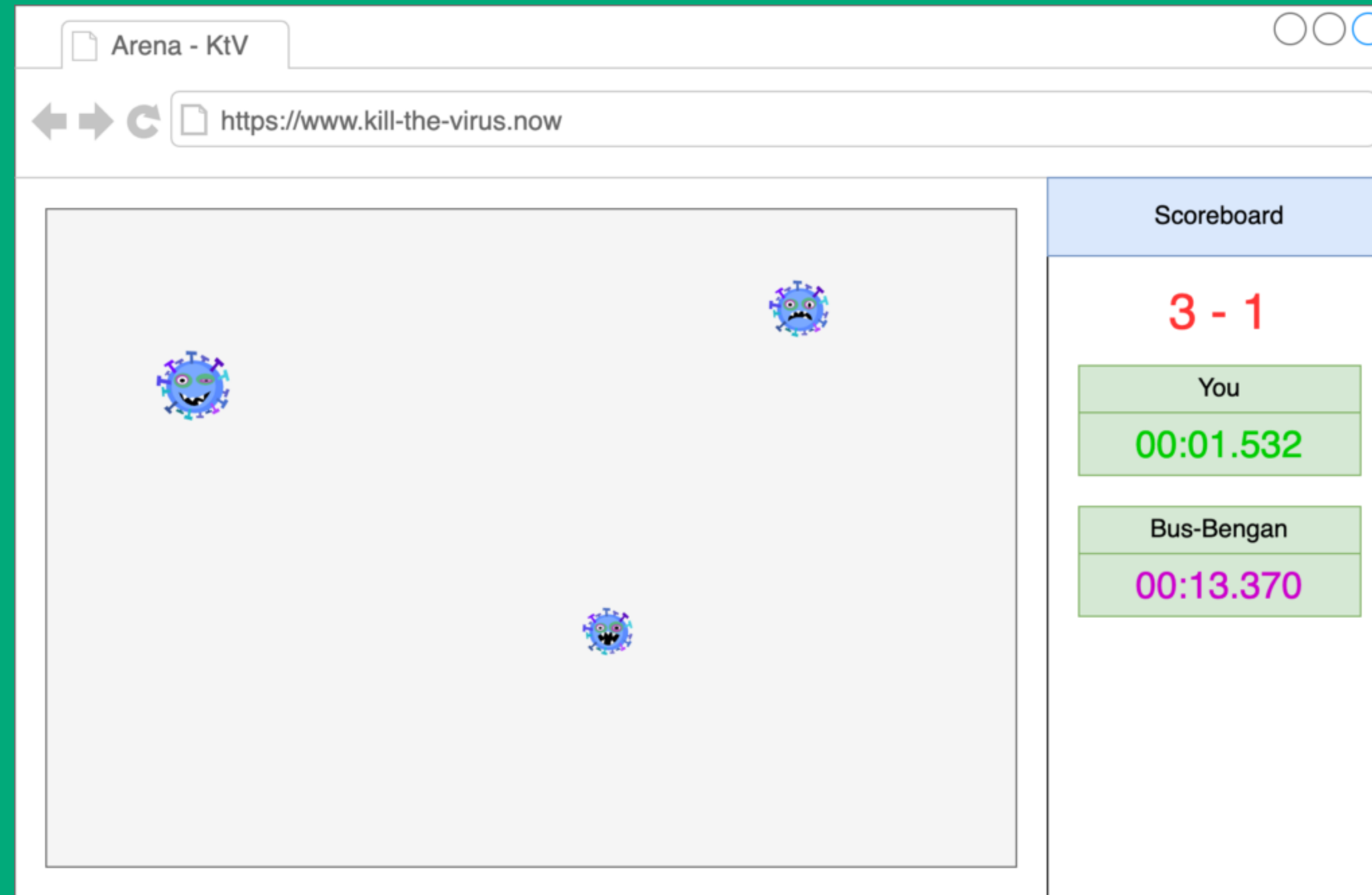
Flödessaema





Mockup

Bara ett *exempel* på hur det skulle kunna se ut när man spelar



Virusen ska så klart försvinna efter att man klickat på dem, flera syns här enbart ur illustrativt syfte

Inlämning

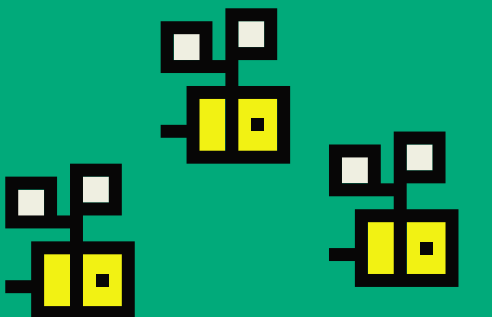
Senast **torsdag 24/3 kl. 23.55**

Demo på **fredag 25/3 kl. 9.00**

Skicka in:

- GitHub-repo till er kod
- URL till er deploy:ade app
- Vem som var i din grupp
- Ange om ni gjort G eller VG-nivå

Frågor?



</presentation>

