Educative Gamification

A témám az „Educative Gamifiction”, azaz „Játszva Tanulás”. A célom egy olyan játék elkészítése, amely során számtalan pénzügyi akadállyal/kérdéssel kell szembe néznünk és döntéseket hoznunk, melyek befolyásolják a játék kimenetelét. Kezdetben kapunk egy életcélt, illetve egy karakter jellemet, azaz kezdő pénzt, munkahelyet, alap tulajdonságokat. Női és férfi karakter közül lehet választani és nevet adni neki. Ő lesz az, akinek segítenünk kell elérni a célját a lehető leghamarabb, figyelembe véve a képességeit, állapotát és élethelyzetét. Az utunk során különféle kisebb játékok vállnak elérhetővé, melyek teljesítésével emberi képességekre tehetünk szert (pl. szerencse, intelligencia, stb… ), amik könnyíthetik a célunkhoz vezető utat. Véletlenszerű események is szerveződhetnek vagy nem várt dolgok történhetnek, melyek nagyban befolyásolhatják az életkörülményünket (pl. szerencsejáték, egészségügyi kiadások, munkahelyi gondok, tárgyak/pénz találása, stb…).  
A játék döntési fákon alapul, mely tárolja a kérdéseket/problémákat és a hozzátartozó lehetőségeket, majd a döntés alapján következnek az utána való akadályok, illetve tartalmaz jogosultság szerinti autentikációt (admin, player). Lehetőségünk van további döntési fa létrehozására és annak végig játszására, vagy véletlenszerű események és azok esélyeinek, hatásainak bővítésére is.  
A játék React Js és egyéb webes technológiák (HTML, CSS, PHP) segítségével készül, az adatok tárolása MySQL adatbázisban történik.