

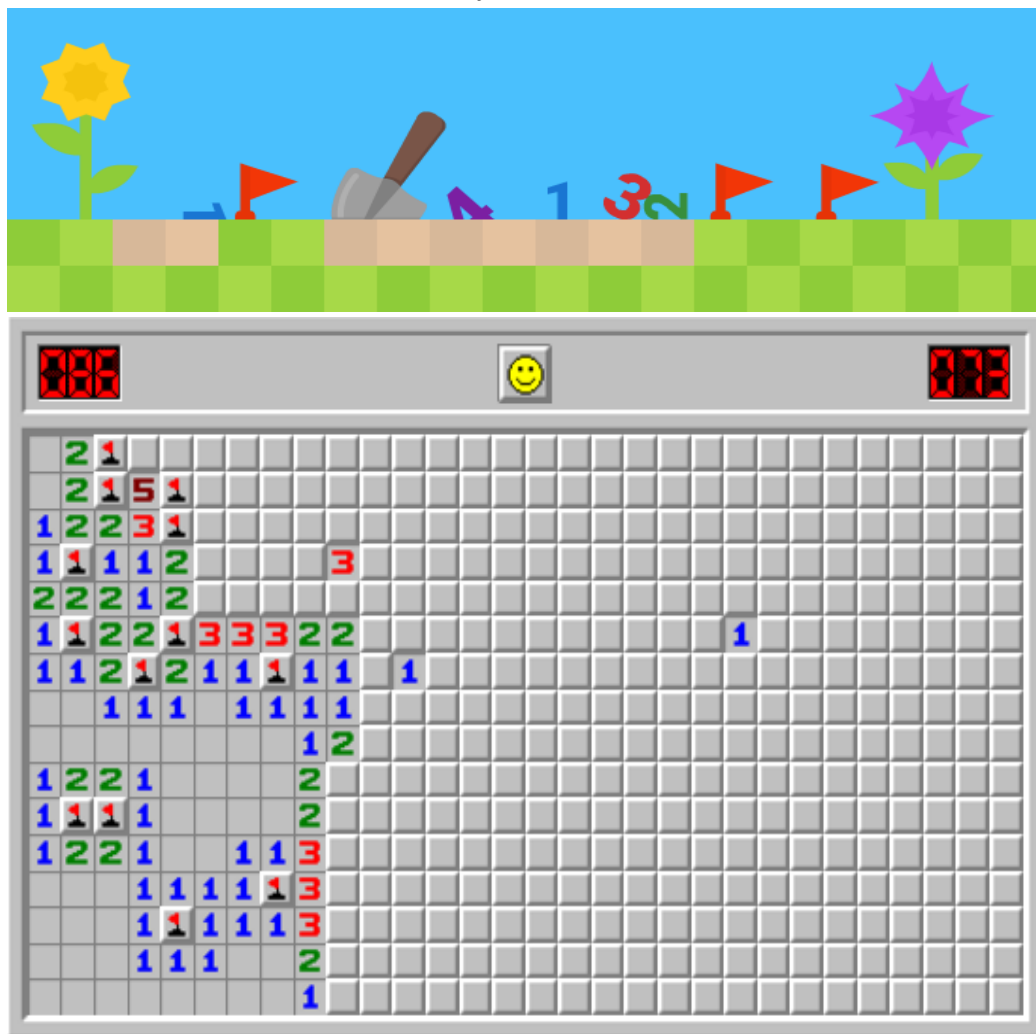
# Web Developer

EuroSkills Graz 2020 nemzeti válogató

1. forduló

# AKNAKERESŐ

Idén a sokatok által ismert **Aknakereső** játékot választottuk első körös feladatnak.



## Általános tudnivalók

Ebben a fordulóban egy JavaScript alapú játékot kell elkészíteni. Az otthoni feladat megoldása során tetszőleges forrásokat használhatsz fel a felkészüléshez, de a feladatot önállóan kell elvégezned, az elkészült munkának a te képességeidet és tudásodat kell tükröznie.

A beadandó munka elsősorban HTML, CSS és JavaScript tudásokat teszi majd próbára. Utóbbi esetében az alkalmazást elkészítheted natív JavaScriptben, de néhány könyvtár és keretrendszer használata szintén megengedett. Ezek a következők: jQuery, jQuery UI, React, VUE, Angular. Emellett Bootstrap 4 keretrendszert szintén használhatsz.

## A feladat

A feladat egy aknakereső játék készítése.

### 1. Játékmező és akna szám:

- a. A játékot alapesetben egy 9x9-es mezőn lehet játszani, 10 elhelyezett aknával
- b. Extra pontokért: kétféle játékmód közül lehet választani:
  - i. könnyű: 9x9-es mező, 10 akna
  - ii. nehéz: 16x16-os mező 40 akna.

### 2. Vizuális megjelenítés:

- a. A játék kinézetére semmilyen speciális megköötésünk sincs, de fontos, hogy legyen minél egyszerűbben használható. Lehet retro, modern, animált, vicces stb.
- b. A mezők és a játék grafikájának elkészítéséhez csak CSS formázást és fontawesome ikonokat használj, semmilyen kép fájl nem használható.
- c. A játéknak nem kell feltétlenül minden interakcióhoz animációkat és átmeneteket tartalmaznia, a cél egy esztétikus játékelmény kialakítása.
- d. Extra pontokért: a játék felhasználói felületét responszívvá teheted, azaz kellemesen használhatóvá mobilon, tableten és desktopon egyaránt. A responszív kialakításhoz, ajánljuk a Bootstrap 4 framework-öt!

### 3. Játékmenet:

- a. Ha a felhasználó egy mezőre kattint, akkor az alábbi műveletek történnek:
  - i. bal klikkre feltárja a mező tartalmát
  - ii. jobb klikkre aknának jelöli a mezőt, újabb jobb klikkre pedig megszünteti a jelölést
- b. A feltárt mezőnél (ami nem akna)
  - i. kiírja a mezőre, hogy hány akna van a közelében
  - ii. extra pontokért: ha olyan mező lett feltárva, aminek a közvetlen környezetében egyáltalán nincs akna, akkor feltárja annak közvetlen környezetét is. Ha ebben ismét van olyan mező, aminek a közvetlen környezetében nincs akna, akkor ennek a környezetét is feltárja. A folyamatot addig folytatja rekurzívan, amíg lehetséges.
- c. Ha a felhasználó aknát tár fel bal klikkel, akkor kiírja, hogy "Legközelebb talán nagyobb szerencséd lesz!", és megjelenik az „Új játék” gomb. A játék ezután az új játék megkezdéséig nem játszható tovább.
- d. Ha minden mező fel lett tárva, ami nem tartalmaz aknát, akkor kiírja, hogy "Gratulálunk, nyertél!", és megjelenik az új játék gomb.

### 4. Számlálók:

A játék tartalmazzon:

- a. egy idő számlálót, ami az aktuális játék kezdetétől eltelt időt mutatja. Bárhogyan is van vége a játéknak, az idő számlálónak meg kell állnia.
- b. akna számláló, ami a még felderítetlen aknák számát jelzi ki az aknának történt jelölés alapján. A számláló azokat a hibás jelöléseket is vegye figyelembe, ami valójában nem aknát tartalmazó mezőre került.

Ha bármi kérdésed van a feladattal kapcsolatban, keress minket nyugodtan az [es2020s17@http-foundation.hu](mailto:es2020s17@http-foundation.hu) címen!

A beadással kapcsolatos információt a <https://bitbucket.org/es2020-hu-s17-team/es2020-hu-s17-r1> repo README fájljában találod.

JÓ MUNKÁT KÍVÁNUNK!