Malom játék fejlesztési terv

Király Olivér, Szabó István

Március 21 – Az alap kinézet elkészítése, táblázat(ok) segítségével

* HTML és CSS segítségével a játéktábla megtervezése
* Táblázatos vagy div alapú grid rendszer kialakítása a mezők számára
* A bábuk (korongok) megjelenítésének megtervezése (pl. SVG fájlok vagy képek használata, esetleg csak sima CSS)
* Alapvető vizuális elemek kialakítása (színek, hover-effektusok, mezők kiemelése stb.)
* Egyszerű statikus verzió elkészítése

Március 28 – Interakciók és lépésmechanika, JS hozzáadása a játékhoz

* Korongok kattinthatóvá tétele és mozgatásának implementálása
* Lépések validálása (csak megengedett lépések végrehajtása) – HA VAN IDŐNK
* Egy egyszerű állapotkezelő rendszer bevezetése (pl. melyik játékos következik)
* Debugging

Április 4 – Malom szabályrendszer és bábukiütés implementálása

* Malom kialakulásának ellenőrzése (három egyforma színű bábu egy vonalban)
* A játék végi állapotok felismerése (pl. ha egy játékosnak csak két bábuja maradt, akkor vége a játéknak)
* Egyszerű hibaellenőrzések beépítése (pl. nem lehet már levett bábut mozgatni)

Április 11 – Végső simítások

* Ha malom alakult ki, lehetőség az ellenfél egy bábujának levételére
* Játék újrakezdési lehetőség
* Animációk és vizuális effektek javítása
* Kód optimalizálás