

Human Benchmarks

Lukáš Vala 2021 KAJ

Popis

Tato stránka sestává ze 3 her, které slouží k otestování pozornosti, paměti a synchronizace ruky s mozkem jednotlivých hráčů.

Hry:

1. Aim Trainer

První hra slouží k otestování synchronizace ruky s mozkem. Hrací plocha je vykreslena pomocí canvasu, na kterém se postupně objevují na náhodných místech kolečka. Úkolem hráče je co nejrychleji kliknout na kolečko. Pokud se trefí, kolečko zmizí a objeví se na jiném místě. Celkem musí hráč kliknout na 30 koleček, poté se mu zobrazí jeho čas a je dotázán, zda chce uložit jeho skóre.

2. Verbal memory

Tato hra testuje krátkodobou verbální paměť. Po spuštění hry se hráči zobrazí slovo, 2 tlačítka – tlačítko new a tlačítko seen a také jeho životy, které začínají na třech (tyto životy jsou vykresleny pomocí svg). Pokud si hráč myslí, že již dané slovo viděl, klikne na tlačítko seen. Pokud si myslí, že slovo ještě neviděl, klikne na tlačítko new. Po každém kliku na tyto tlačítka je vyhodnoceno, zda uživatel zvolil správně a slovo se změní. Pokud hráč zvolil špatně, ubírá se mu život (animation). Po vyčerpání životů je uživatel přesměrován na stránku, kde si může vybrat, zda chce uložit jeho skóre nebo hrát znovu.

3. Number memory

Poslední hra testuje krátkodobou paměť na čísla. Celá hra stojí na JS API drag n drop. JavaScript je tady také psán pomocí knihovny jQuery.

Po započetí hry je hráči zobrazen popis hry a tlačítko start, po kliknutí na něj hra začíná.

Nejprve se zobrazí v horní části čísla v různém pořadí, po 3 vteřinách čísla „spadnou“ dolů a úkolem hráče je pomocí drag n drop čísla dát ve správném pořadí zpátky. Když je spokojen se svým výběrem, klikne na tlačítko check. Pokud čísla zařadil správně, rovnou naběhne číslo s jednou cifrou navíc. Pokud špatně, je zobrazen alert s počtem životů. Po odkliknutí alertu se uživateli zobrazí číslo se stejným počtem cifer jako před tím.

Hlavní strana

Na hlavní straně si může hráč vybrat, kterou chce hrát a také se může podívat na nejlepší výsledky rodiny tvůrce stránky 😊 (transition, transformation).

Výsledky

Po dohrání každé hry se hráči zobrazí jeho skóre. Může si vybrat, zda chce hrát znovu, nebo skóre uložit. Po uložení skóre jsou hráči zobrazeny top 10 výsledky. Pokud se dostal do top 10, zazní pozitivní znělka, hráč se může podívat na své umístění a svůj úspěch oslavit spuštěním písně (audio). Pokud se nedostal do top 10, může se podívat na aktuální pořadí a hrát znovu.

Výsledky jsou evidovány v localStorage, tzn. po prvním spuštění bude jakýkoli výsledek v top 10.

Ostatní

Ve všech podstránkách je zachován podobný design, téměř všechna tlačítka mají transition na změnu barvy a změny velikosti.

Spuštění stránky

Pro spuštění stránky není třeba nic speciálního, stačí pouze spustit index.html na localhostu (vše běží v pořádku s live serverem ve VS codu)