

Vývojářské studio chyne-devel.io (kick off meeting)

Zadání zakázky na tvorbu online hry „Hádej, na jaké číslo myslím“ pro 6 až 8leté děti pro podporu výuky matematiky.

Jméno vývojáře:	
Jméno interního (alfa) testera:	
Zvolený programovací jazyk / technologie:	
Jméno beta testera z 5. třídy:	

Vytvoř program "Hádej, na jaké číslo myslím" s tímto zadáním:

Požadavek	Splnění požadavku (vyplňuje alfa tester)
Zobraz postavu, se kterou bude hráč komunikovat.	
Zobraz pozadí, ve kterém se bude hra odehrávat.	
Postava si vymyslí náhodné číslo od 1 do 20 a vybídne hráče k zadání pokusu.	
Pokud hráč uhodne, postava ho pochválí.	
Pokud hráč neuhodne, postava poradí hráči slovy "Tvoje číslo je příliš vysoké" a "Tvoje číslo je příliš nízké".	
Hra má víc kol.	
V každém kole si postava vymyslí nové náhodné číslo	
Hráč má 4 pokusy v jednom kole.	
V průběhu jednoho kola si postava myslí pořád stejné číslo.	
Hráč ví, když vyhraje kolo.	
Hráč ví, když prohraje kolo.	
Po každém kole hráč ví, kolik má bodů.	

Nutné omezení: Zobrazení proměnných v Scratch bude vypnuté.

Bonusové požadavky:

Obtížnost: Hráč má na začátku hry možnost obtížnost (tři druhy obtížnosti)		
Obtížnost: Ve hře je implementovaná jeden typ obtížnosti obtížnost.		
Obtížnost: Ve hře je jsou implementovány dva typy obtížnosti.		
Ovládání: Hra má úvodní obrazovku s informace pro hráče.		
Design: S každým kolem se změni pozadí hry.		
Herní design: Ve hře může hrát víc hráčů		

Komentář betatestera z 5. třídy:

Komentovat můžeš:

- jestli se ti hra líbila
- jestli si pochopil pravidla hry
- jestli si věděl, jak a čím se hra ovládá
- jestli se ti líbil grafický design hry
- jestli bys hru doporučil mladšímu sourozenci / kamarádovi
- jestli byla hra vtipná

--

Hodnocení učitelem:

--