

Battle Rage



XS software

REDEFINING ONLINE ENTERTAINMENT

WWW.XS-SOFTWARE.COM

Съдържание

Описание.....	3
Основни компоненти.....	4
Изисквания.....	6
Технически задания.....	7
Бонус/незадължителни задания.....	8
Критерии за оценяване.....	9
Материали.....	10



1. Описание

Battle Rage е онлайн вариант на класическата игра морски шах. Потребителите могат да се предизвикват и редуват ходовете си. Проектът включва логиката за регистрация/логин, класации и самата игра. В духа на opensource проектите BattleRage използва git и github за контролиране на версиите на програмния код.

2. Основни компоненти

a) Игрова Логика

Логиката следва механизмите на класическата игра морски шах. Потребителите разполагат своите кораби върху картата и след това се редуват, опитвайки се да потопят противника си.

b) Стартиране на битка

Стартирането на битката се извършва от отделен екран. Сформира се басейн от възможни играчи, и се избира един на произволен принцип, като се внимава да не се падне противник, с който има активна игра.

c) Списък на активните битки

Страница, на която има списък с неприключените битки на играча. От тук играчът може да изиграва ходовете по активните си битки.

d) Класации

Класациите трябва да класират потребителите по брой спечелени игри.

e)>Login/Регистрация

Проектът включва механизми за логин и регистрация в играта.

3. Изисквания

- Разработка на функционалност за стартиране на битка
- Разработка на функционалността за битка
- Разработка на логин страница
- Разработка на страница за регистрация
- Разработка на класации

4. Технически задания

- Разработка на „backend“ на приложението с Ruby и Rails
- Използване на релационна база данни
- Използване на twitter bootstrap за интерфейса на приложението
- Интегриране на github в проекта
- Избиране на opensource лиценз за проекта
- Спазване на форматиране на кода и най-добри конвенции с rubocop

5. Бонус/незадължителни задания

- Разработване на автоматизирани тестове
- Разработване на facebook/social функционалност
- Разработване на забравена парола
- Разработване на facebook логин
- Разработване на messaging система

6. Критерии за оценяване

- Изпълнение на поставените задачи
- Изпълнение на основната функционалност на проекта
- Спазването на конвенции и начини за форматиране на програмния код
- Качество на схемата на базата данни
- Сложност (Complexity) на кода

7. Материали

- Ruby on Rails <http://rubyonrails.org/>
- MySQL <http://www.mysql.com/>
- Tweeter Bootstrap <http://getbootstrap.com/>
- Git <http://git-scm.com/>
- Github <https://github.com/>
- Rspec <http://rspec.info/>
- Rubocop <https://github.com/bbatsov/rubocop>
- Rdoc <https://github.com/rdoc/rdoc>
- Graphics/Assets
 - <http://answers.unity3d.com/questions/16650/game-asset-website-list-free-and-paid-textures-mod.html>
 - <http://getbootstrap.com/>