

Autor: Zuzanna Długosz

Dokumentacja techniczna [Armchair Treasure Hunt] PRZEDMIOT: Programowanie zaawansowane

1. Tematyka projektu

Projekt jest aplikacją webową, która pozwala zagrać w grę online – poszukiwanie skarbu. Zadaniem gracza jest na podstawie zagadek dostępnych w 2 notatnikach zdobyć 2 klucze, aby uzyskać dostęp do trzeciego notatnika ze skarbem oraz uzyskać dostęp do „znalezionego” skarbu.

2. Opis techniczny projektu

Aplikacja jest aplikacją internetową ASP.NET Core (Model-View-Controller).

Technologie użyte w projekcie: ASP.NET (w tym frameworki: ASP.NET Core Identity oraz Entity Framework).

Języki programowania użyte to C#, HTML, CSS (framework Bootstrap), Javascript.

Aplikacja została opublikowana używając bazy danych SQL Microsoft Azure oraz Azure App Services.

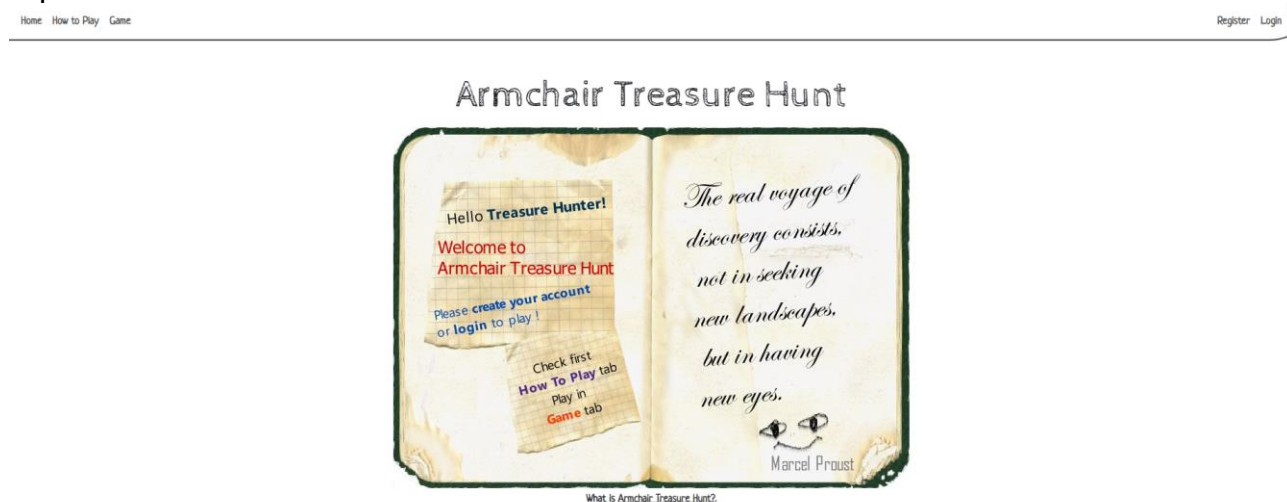
Wykorzystany został darmowy motyw „Sketchy” Bootstrapa (<https://bootswatch.com/>).

Link do aplikacji: <https://armchairtreasurehunt.azurewebsites.net/>

Funkcjonalności:

Strony dostępne publicznie (statyczne) bez konieczności zalogowania

Wprowadzenie



Instrukcja do gry

How To Play



Rejestracja nowego konta oraz logowanie użytkownika by uzyskać dostęp do gry.

Rejestracja

HomeHow to PlayGame

RegisterLogin

Register

Create a new account.

Register

Użytkownik musi kliknąć w link by potwierdzić nowe konto

HomeHow to PlayGame

RegisterLogin

Register confirmation

[Click here to confirm your account](#)

Logowanie

Log in

Use a local account to log in.

Email

test123@gmail.com

Password

☐ Remember me?

Log in

[Forgot your password?](#)

[Register as a new user](#)

[Resend email confirmation](#)

Profil użytkownika pozwala na dodanie numeru telefonu, edycje adresu email, usunięcie konta

Manage your account

Change your account settings

Profile

Email

Password

Personal data

Profile

Username

new@gmail.com

Phone number

Save

Strona główna gry dostępna po zalogowaniu – Notatnik I oraz Notatnik II dostępne od razu dla użytkownika. Notatnik III zablokowany – staje się dostępny po wysłaniu poprawnych odpowiedzi w poprzednich notatnikach

Game

Notebook I

Notebook II

Notebook III


BACK TO HOME

Notebook I

Użytkownik ma za zadanie wysłać formularz (Check answers – submit formularza) z poprawnymi odpowiedziami (Poprawne odpowiedzi na końcu dokumentacji) „Otrzymuje” wtedy Klucz I. Gdy ponownie wyśle poprawne odpowiedzi dostaje komunikat iż już zgadł poprawnie. Niepoprawne odpowiedzi pokazują komunikat „Incorrect”. Wskazówki na dole ekranu – rozwijane (Tip #1 , Tip #2)

[Home](#) [How to Play](#) [Game](#) [Hello new@gmail.com](#) [Logout](#)

First Key



Long time ago sailing was going into the unknown.

???

Check answers

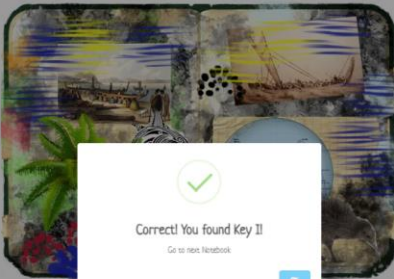
Tip #1


Tip #2 Reveal if still lost after tip #1

BACK


[Home](#) [How to Play](#) [Game](#) [Hello new@gmail.com](#) [Logout](#)

First Key





Correct! You found Key II
Go to next Notebook



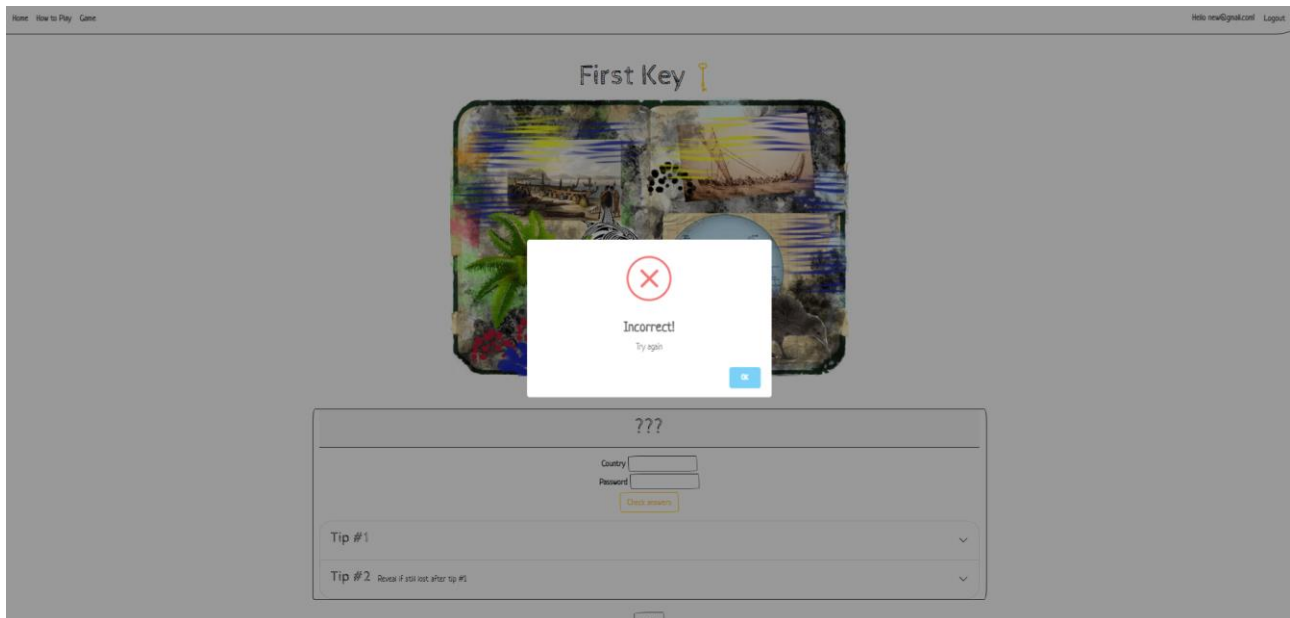
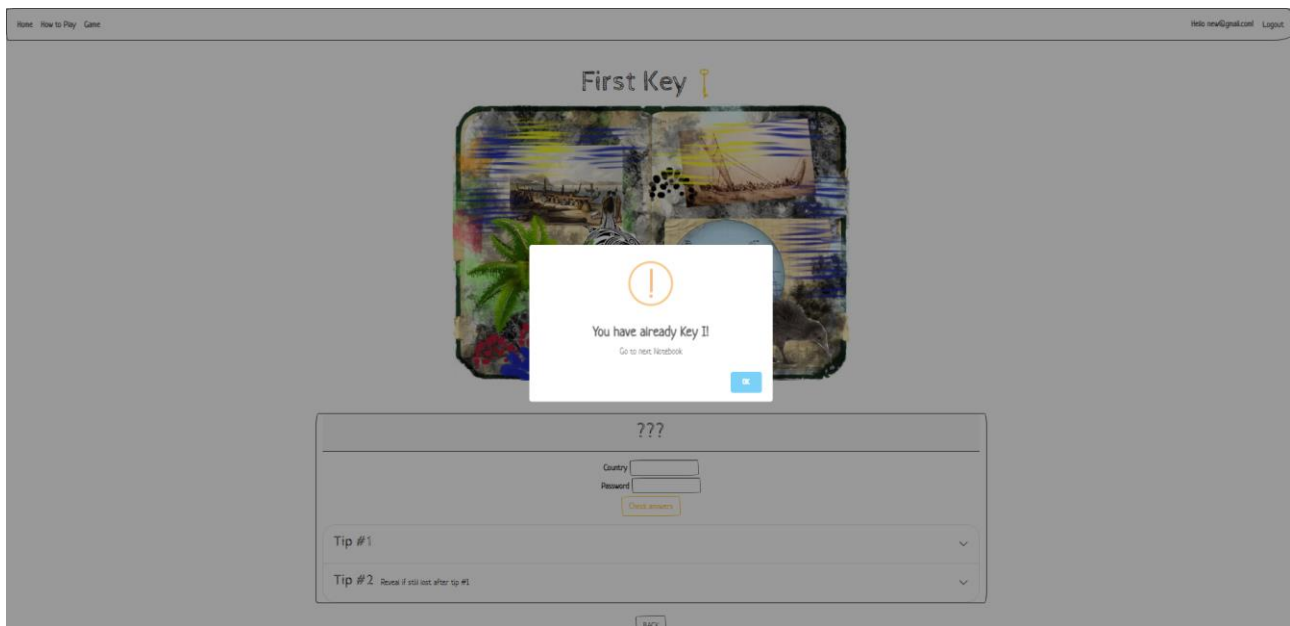
???

Check answers

Tip #1

Tip #2 Reveal if still lost after tip #1

BACK



Notebook II

Użytkownik ma za zadanie wysłać formularz (Check answers – submit formularza) z poprawnymi odpowiedziami (Poprawne odpowiedzi na końcu dokumentacji)

„Otrzymuje” wtedy Klucz II. Gdy ponownie wyśle poprawne odpowiedzi dostaje komunikat iż już zgadł poprawnie. Niepoprawne odpowiedzi pokazują komunikat „Incorrect”.

Wskazówki na dole ekranu – rozwijane (Tip #1 , Tip #2)

Second Key



???

Planet Password [Check answers](#)

Tip #1

Tip #2: Reveal if still not after tip #1

[BACK](#)

Notebook III

Zablokowany dostęp gdy użytkownik nie wysłał poprawnych odpowiedzi w Notebook I oraz Notebook II

Game

Notebook I

Notebook II

Notebook III

[BACK TO HOME](#)

You need both Keys to open Notebook III!


Get Key I in Notebook I and Key II in Notebook II




Notebook III odblokowany

Użytkownik ma za zadanie wysłać formularz (Check answers – submit formularza) z poprawnymi odpowiedziami – wtedy wygrywa grę. (Poprawne odpowiedzi na końcu dokumentacji)

Gdy ponownie wyśle poprawne odpowiedzi dostaje komunikat iż już zgadł poprawnie. Niepoprawne odpowiedzi pokazują komunikat „Incorrect”.

Treasure Chest 



Can a story be a treasure?

???

Country


Password 1

Password 2


[Click answer](#)

[BACK](#)

Widok po poprawnym wysłaniu odpowiedzi w Notebook III – dostęp do podstrony Treasure

Pipes by Etgar Keret 

Read more about the Treasure you have discovered! [▼](#)



Bingol – opening Treasure Chest!

Congratulations – you won!

[OK](#)

When I got to see
He showed
They all seem
"What
He
The
But the picture still seemed fine to me.
When I got there, it turned out I was
To tell the truth, I didn't
If you sh
After work I'd stay on at the factory
I know it sounds like a dumb thing to do, and I didn't even enjoy it, but I went on doing it anyway.
One night I made a pipe that was really complicated, with lots of twists and turns in it, and when I rolled a marble in, it didn't come out at the other end.
At first I thought it was just stuck in the middle, but after I tried it with about twenty more marbles,
I realized they were simply disappearing. I know that everything I say sounds kind of stupid.
I mean everyone knows that marbles don't just disappear, but when I saw the marbles go in at one end of the pipe and not come out at the other end,
It didn't even strike me as strange. It seemed perfectly ok actually.
That was when I decided to make myself a bigger pipe, in the same shape, and to crawl into it until I disappeared.
When the idea came to me, I was so happy that I started laughing out loud. I think it was the first time in my entire life that I laughed.
From that day on, I worked on my giant pipe. Every evening I'd work on it, and in the morning I'd hide the parts in the storeroom.
It took me twenty days to finish making it. On the last night it took me five hours to assemble it, and it took up about half the shop floor.
When I saw it all in one piece, waiting for me, I remembered my social studies teacher who said once that the first human being to use a club
wasn't the strongest person in his tribe or the smartest. It's just that the others didn't need a club, while he did. He needed a club more than anyone,
to survive and to make up for being weak. I don't think there was another human being in the whole world who wanted to disappear more than I did,
and that's why it was me that invented the pipe. Me and not that brilliant engineer with his technical college degree who runs the factory.
I started crawling inside the pipe, with no idea about what to expect at the other end.
Maybe there would be kids there without ears, sitting on mounds of marbles. Could be.
I don't know exactly what happened after I passed a certain point in the pipe. All I know is that I'm here.

adjustment tests.
he pictures.
is the kid in it.
if fine.
is?"
is.
had me transferred to carpentry school.
good at it, but I didn't really enjoy it.
factory that made pipes.
is no time.
is, and I'd roll marbles through them.

Aplikacja webowa jest responsywna (widok poniżej zmniejszonego okna)

Treasure Chest



Can a story be a treasure?

???

Country

Password 1

Password 2

[Check answers](#)

[BACK](#)

Armchair Treasure Hunt



What is Armchair Treasure Hunt?

Uwagi

Odpowiedzi na zagadki w notatnikach (Notebook I, II, III) nie są case-sensitive
Adres email to tworzenia konta nie musi być prawdziwy, ale trzeba potem kliknąć w aplikacji potwierdzenie utworzenia jak na screenshotach powyżej.

Przykładowe konto testowe (rekomenduję stworzyć nowe – własne do testowania)

Email: testowewsb@gmail.com

Hasło: Testowe1wsb@

Odpowiedzi do zagadek na samym dole

TYLKO BEZ DODATKOWYCH SPACJI Z PRZODU LUB TYŁU HASŁA

ODPOWIEDZI do zagadek – testowanie:

Notebook I: Country:new zealand , Password:maori

Notebook II: Planet:toi, Password:700d

Notebook III: Country:Israel, Password 1:maori, Password 2:700d