Programování

Nápady a myšlenky k webové a desktopové aplikaci

(M. Pogorelský, D. Zemek, V. Zýma)

Původní nápad na tuto práci byl podstatě „cookie clicker“. Samotná hra by měla jednoduché rozhraní. Uprostřed by se ze začátku nacházela obyčejná sušenka bez čokolády. Její vzhled by se měnil na základě scóre neboli počtu kliknutí na tu sušenku. Pravděpodobně by se začali přidávat malé částky čokolády na ni a jakmile byste dosáhli nějakého počtu kliknutí celá sušenka by se pokryla čokoládou a stala by se z ní čokoládová sušenka. Tenhle proces by se mohl opakovat a pokračovat i třeba s bílou čokoládou a jíními vrstvami.

Za nasbírané kliknutí si můžete změnit pozadí stránky. Od nějakého jednoduchého změnění barvy po nádherné malby či fotografie nebo i svou vlastní tapetu. Někdo by mohl říct, že se nevyplatí nic kupovat, ale proto zde budou dvoje skóre. Jedno bude určovat celkový počet kliknutí co daný hráč udělal. Přičemž druhé bude sloužit jako měna za které si hráč bude moc koupit ty tapety. Pokud bychom opustili od sušenky tak by se daná měna dala použít na obrázek uprostřed obrazovky.

Zbytek stránky by byl velice primitivní. Nad obrázkem bude jméno naší aplikace. V napravo od názvu z našeho pohledu se nacházejí tlačítka „leaderboard“ a „log in“. Pokud rozkliknete „leaderboard“ uvidíte nejlepších deset hráčů s největším skórem a sebe s vaší pozicí a počtem kliknutí což uvidíte i u těch nejlepších. Tahle tabulka nejlepších nesmí nějak vadit obrázku určenému ke klikání a bude pár variant ze kterých si člověk může vybrat. Menší změnou by mohl být místo „log in“ bude „settings“. Kde se bude moct nastavit vizáž skóre a zároveň i přihlásit či vytvořit svůj účet spolu s dalšími prkotinami. Na druhou stranu neboli na levou od názvu z našeho pohledu můžou být „change background“ a „change clicker“. Jejich funkce sem už popsal v předchozím paragrafu.

Náš druhý a hlavní nápad byl „kámen nůžky papír“. Naše stránka bude rozdělena na dvě poloviny. Na jedné si budeme vybírat co zahrajeme a druhé se ukáže oponentova volba poté co jsme oba vybrali svou možnost. Ještě přemýšlíme, jestli uděláme našeho oponenta pouze bota nebo jiné hráče, ale k našemu rozhodnutí dojdeme časem, možnostmi a našimi schopnostmi v budoucnu. Pokud použijeme hráče budou se muset připojovat náhodně aby si jeden hráč nemohl pomocí dvou zařízení nahnat vysoké skóre. Zde bude několik leaderboardů. Jedna bude ukazovat celkový počet výher. Druhá nejvíce vyhraných kol v řadě. A třetí nejvíce vyhraných kol používáním jenom jedné možnosti v řadě.