"בסייעתא דשמיא" פרויקט משחקים /שרה עבער ומירי גרינצייג

עמוד בית:

הרקע-תמונה מכוסה בהצללה וכיתוב +לוגו.

יש בצד לחצן של אפשרויות, בעת לחיצה הפונקציה מעבירה את המשתמש לדף האפשרויות.

עמוד אפשרויות:

רשימה של עמודים, בעת מעבר על המילים יש תזוזה והגדלה של המילה-פונקציה ב css, בעת לחיצה –הפונקציה מעבירה את המשתמש לדף המבוקש (זה לא רשימה של קישורים אלא פונקציה למעבר)

עמוד רישום:

חייבים למלא את כל השדות:

שם, מייל , קוד ואימות קוד.

* יש בדיקת תקינות לכל השדות ולכל שגיאה מוצגת הודעה מתאימה לצד השדה השגוי:

שם: בדיקה שהשם לא קיים במערכת, ומכיל רק אותיות באנגלית.

מייל: בדיקת תקינות של מייל .

קוד: בדיקה שהקוד מכיל לפחות אות אחת, מספר אחד, ו-8 תווים לפחות .

אימות קוד: קוד זהה לקוד שנבחר.

* בעת לחיצה על לחצן ההרשמה – בסיום, הפונקציה בודקת שכל השדות מולאו כנדרש לפי כללי התקינות אם כן המשתמש מועבר לדף היישומים.

עמוד כניסה:

כדי להיכנס לעמוד האפליקציות חייבים למלא את השדות שם וקוד.

* יש בדיקת תקינות שהשם קיים במערכת והקוד תואם ולכל שגיאה מוצגת הודעה מתאימה במיקום השגוי.

אם הפרטים נכונים, בעת לחיצה על כניסה, המשתמש מועבר לדף המשחקים-יישומים.

עמוד יישומים –משחקים:

הרקע: קוביות של משחקים (שעשויות מ- 2 ריבועים של תמונות שמונחים בזווית שנראית כך) , סמל של משתמש, וסמל ליציאה.

* לחיצה על יציאה מוחקת את פרטי הזיכרון המקומי ומשתמש מועבר לדף הבית.
* בעת מעבר על קובייה- הקובייה "מתהפכת" 2 התמונות מתחלפות בפונקציה ב css שיוצרת טרנספורמציה.

כשהקובייה הפוכה – רואים את תמונת האנימציה המתאימה למשחק.

* בעת לחיצה על המשחק- רק אם המשתמש רשום במערכת הוא נכנס לדף המשחק.(וולידציה).
* אם המשתמש לא קיים תופיע הודעת prompt
* אם המשתמש קיים במערכת- תופיע הודעה מתאימה עם שמו, ואם אינו קיים תופיע הודעה ללא שמו (ברכת ברוך הבא..)

עמוד המשחק:

* בעת טעינת הדף יש אירוע של הצגת לחצני האותיות והצגת קווים בהתאם למילה שנבחרה רנדומלית מתוך המאגר.

הרקע: לחצני אותיות, לחצן משחק חדש , לחצן של רמז, סמל של משתמש. לחיצה על לחצן מזמנת פונקציה מתאימה.

* לחיצה על לחצן משחק חדש מזמנת את פונקציית טעינת הנתונים מחדש ומאפסת את כל השינויים כמו-מספר שגיאות הזזות של הפיראט וכו' .
* לחיצה על לחצן רמז פותחת תיבה חדשה שבה מוצג הרמז. לחיצה נוספת תסגור את הרמז.
* לחיצה על לחצן "משתמש" תציג הודעה מתאימה עם שם השחקן (אם הוא קיים), לחצן להצגת הסטטוס שלו ובחירת רמה. לחיצה על לחצן "הצגת הסטטוס" תציג את נתוני הסטטוס שלו מהזיכרון המקומי וכן את הסטטוס הגבוה ביותר שהיה עד עתה ע"י כל המשתמשים הקיימים. לחיצה נוספת תסגור פרטים אלו. (פונקציה בjs). (בחירת רמה תעדכן את הרמה הנבחרת בזיכרון ותעביר את השחקן לרמה הנבחרת )(עדיין לא בוצע עד הסוף).
* בעת לחיצה על אחת מן האותיות, יש פונקציה שבודקת אם האות קיימת במילה שנבחרה ובכל מקרה הלחצן יוצלל לסימון שכבר נלחץ.
* אם האות קיימת : היא תוצג על המסך במקום הקו שהיה שם וישמע צליל מתאים בנוסף הפונקציה תבדוק אם כבר סיימו לנחש את המילה.
* אם האות לא קיימת : מספר הניחושים השגויים יגדל , הפיראט שבאנייה יזוז לכיוון הים , ישמע צליל מתאים בנוסף הפונקציה תבדוק אם נגמרו מספר הניחושים=כישלון.

בעת הצלחה-ניחוש כל האותיות:

נשמע צליל מתאים והרקע מתחלף.

בעת כישלון-נגמרו מספר הניחושים:

נשמע צליל מתאים, הפיראט נופל לים באמצעות אינטרוול (שמשנה את מיקום הפיראט לאט לאט עד למיקום הרצוי)

הדולפין מתקדם לכיוון הפיראט באמצעות אינטרוול כנ"ל ופותח וסוגר את פיו לסירוגין (ע"י החלפת התמונה)

* בעת הצלחה או כישלון הנתון נשמר בזיכרון.