

JEGYZŐ KÖNYV

Web technológia alapjai

Destiny 2

Készítette: Nagy Máté

Neptunkód: **YT6AIQ**

Dátum: 2024. május. 03

Miskolc, 2024.

Tartalom jegyzék

Bevezetés

A feladatom a Destiny 2 nevezetű játékról készült. Leginkább azoknak szól, akik most kezdenék el a játékot, vagy tervezik, de már meglévő játékosoknak is nyújthat bővebb információt a classokról és azoknak a működéséről, esetleges képességek és azok variációinak a kombinálásáról. A játék történetéről is szó esik benne, akit inkább a történet érdekli az is talál benne érdekességet.

A feladat leírása:

1. Főoldal

1.1 A háttér, menü gombok beállítása és kezelése

1.2 A játék, készítője, és elnyert díjai

2. Classok

2.1 A három class bemutatása, rövid videó a használatukról

2.2 A gombok és azok formázása

3. Történet

3.1 A játék történetének elmesélése

4. Expansion

4.1 A gomb

4.2 Az expansion (DLC-k)

4.3 A DLC-k rövid bemutatója

4.4 Az DLC-k ikonjai

5. Kapcsolat

5.1 Kapcsolat panasz, kérdés esetén

1.1

A háttér stíluslap (css) használatával lett beillesztve és formázva.

A háttért úgy formáztam meg, hogy ne ismétlődjön.

A headerbe került menü gombok egy felsorolt szöveggént kerültek be a weblapba, amit css-el és JavaScripttel oldottam meg, hogy át irányítsa a megfelelő az oldalhoz tartozó többi HTML fájlra.

A footerbe kerültek az oldalhoz tartozó források, és további segédanyagok.

1.2

Az oldal további részét egy div rendszerbe helyeztem el és formáztam táblázatosra stílusok segítségével.

A táblázat egy 3x3-as div rendszerbe került. Az első sor a bejegyzés címét mutatja be. A második sorba tettem magát a bejegyzés egy részét, ami bemutatja magát a játékot, a szponzort és az elnyert díjait.

A harmadik sorba pedig egy kis képet helyeztem be a játék és a szponzor logójáról.

2.1

A headerben itt is megtalálhatók a menü gombok, amik az oldalakon való tájékozódásban segítenek.

A classok hasonlóan a főoldalhoz képest egy div rendszerbe kerültek. Ez viszont már egy 3x4-es rendszerbe kerültek.

Az első sor tartalmazza magát a classok elnevezéseit. A második sor egy rövid leírás mutatnak a classokról, valamint a harmadik sorban található egy rövid videó, amit a negyedik sorban lévő gombok vezérelnek.

Emellett még megtalálható az oldalon az 5 féle skill tree, amivel a classok rendelkeznek. Mindegyik egy link, ami bővebb leírást mutat be.

2.2

A gombokat úgy helyeztem és formáztam, hogy alkalmazkodjon a háttér színpalettájához internal és external css-el. A hozzájuk rendelt JavaScript kódot a bodyba helyeztem el a könnyebb működés érdekében.

Mindegyik videóhoz, négy gombot rendeltem hozzá az első gomb elindítja, illetve leállítja a hozzá rendelt videót. A forward vagyis a második gomb 30 másodpercet teker az adott videóból. A volume up és down gombok a videók hangerejét állítják egységenkénti változtatással. A videókat egy ismert destiny-s tartalomgyártótól kértem el kizárólag tanítási célból.

3.1

Mivel a Destiny franchise története igen hosszú, ezt ezért inkább egy audio fileként helyeztem be az oldalba, mivel az mp4-es file kiterjesztés jóval nagyobb erőforrást igényel, mint az mp3.

A hangfile kezelését hasonlóan a 2.2 pontban gombokkal oldottam meg, ami megkapta ugyan azt a formázást és funkciót.

4.1

A gomb css formázással kapta az alakját. A működése jQuery animációval és JavaScript-el működik.

4.2

A 3x8-as táblázatba helyeztem el DLC-k neveit. Mindegyik oszlop egy külön DLC-t és információját tartalmazza

4.3

A második sor tartalmaz egy rövid leírást, vagyis a DLC történetének a bevezetését. Amiknek a bővebb folytatását a 4.4 es bejegyzésben található ikonokra való kattintással érhető el.

4.4

Az összes DLC kapott egy kis ikont, ami hiper hivatkozásként funkcionál és elvezet arra a weboldalra, ami bővebb bemutatást nyújt a DLC-k történetéről.

5.1

A kapcsolat menüpontban lehet kérdéseket feltenni a játékkal és a benne lévő dolgokkal kapcsolatban.

A kapcsolat megteremtéséhez egy űrlapot (formot) hoztam létre, amivel kommunikálni lehet a kapcsolat tartó és a felhasználó között.

Az űrlapot hibakezeléssel hoztam funkcióval is elláttam, ami figyelmezteti a felhasználót, ha valamit nem töltött ki, vagy helytelenül töltötte ki. Itt olyasmire lehet gondolni, hogy nem megfelelő email cím formátum vagy üresen hagyott mezők. A hibaüzenet kis szövegdobozban jelenik meg a hibás mező alján, hogy lehet kijavítani a hibát.

Minden mező sikeres kitöltése után a küldés gombra kattintva az oldal egy alertként visszajelzést ad a felhasználónak az űrlap elküldéséről.