SPECYFIKACJA PROJEKTU – NAUKA SZYBKIEGO PISANIA NA KLAWIATURZE

DOMINIK WIŚNIEWSKI | INFORMATYKA STOSOWANA V SEMESTR | INDEKS 113131

MICHAEL SZYCHULSKI | INFORMATYKA STOSOWANA V SEMESTR | INDEKS

## Opis aplikacji

Aplikacja nauki szybkiego pisania na klawiaturze będzie aplikacją webową z wykorzystaniem frameworku ASP.NET. Program dzieli się na frontend – napisany z wykorzystaniem JavaScirpt i framework React i na backend – logika napisana w obiektowym C#.

Działanie aplikacji polega na pokazaniu użytkownikowi tekstu, który następnie musi napisać w jak najszybszym czasie. Na podstawie napisanego tekstu wyliczona zostanie prędkość pisania według wzoru: .

Przygotowane zostaną teksty szkoleniowe oraz szereg porad i wskazówek, jak zwiększyć prędkość pisania i zmniejszyć liczbę popełnianych literówek.

## Zakres funkcjonalności aplikacji

Aplikacja z założenia ma realizować poniżej wymienione funkcje:

* Tworzenie konta użytkownika
* Logowanie na stronę
* Zliczanie czasów dla danych tekstów użytkownika
* Wyliczanie średnich czasów dla podanych tekstów na podstawie np. ilości słów
* Zapisywanie wyników użytkownika do bazy danych
* Tabele rankingowe użytkowników dla przygotowanych tekstów
* Możliwy „freeplay” – wylosowanie tekstu z Wikipedii z wykorzystaniem REST API i C#
* Statystyki nauki użytkownika

Użytkownik po zalogowaniu będzie miał do wyboru przygotowane teksty lub opcję wylosowanie tekstu z np. Wikipedii lub podobnego źródła. Oferowane będą różne poziomy trudności, które określą, ile słów na minutę powinno być zapisanych. Dodatkowo, gdy gracz nie będzie sobie radził z przejściem na „wyższy poziom”, oferowane będą wskazówki oraz porady w formie krótkich komunikatów. Jego wyniki będą przechowywane w bazie danych i będzie umożliwi podgląd postępów.

Dzięki takiej implementacji rozszerzona zostanie funkcjonalność o statystyki pomiędzy użytkownikami, porównania oraz najlepsze wyniki do pobicia w formie wyzwania do dalszego próbowania.

Należy pamiętać o zabezpieczeniu aplikacji, która pokaże tekst do tłumaczenia i wykryje gdy użytkownik będzie przeklejał słowa lub zdania w celu przyspieszenia swojego czasu pisania.