Annarverkefni FOR2

Hetjuspil  
útgáfa 0.1

# HETJUSPIL

Þú varst fenginn til að búa til prótó-týpu af vef umsýslunnar kerfi fyrir Hetjuspil. Kerfið á að bjóða upp á vefviðmót þróað í Angular með ASP.net Web API 2 bakenda. Kerfið á að bjóða upp á að notendur geti skoðað lista af mismunandi hetjuspjöldum ef notandinn velur hetjuspjald getur hann séð ýtarlegri lýsingu (t.d. heilsu, árasar stig). Ef notandinn er innskráður getur hann skrifað umsögn um valið hetjuspjald sem er sýnilegt öðrum notendum. Við skráningu fá notendur þrjú grunn hetjuspjöld og X mörg heiðursstig. Fyrir heiðursstig geta svo notendur keypt önnur hetjuspjöld. Stjórnendur í Hetjuspilum eiga að geta búið til ný hetjuspil eða breytt\eytt hetjuspilum sem til eru fyrir. Einnig geta stjórnendur eytt umsögnum annara notanda á hetjuspil ef þeir telja umsagnir vera óviðeigandi.

Ef að það gengur vel að útfæra prótó-týpuna vill kaupandinn útfæra Hetjuspil leikinn. Þar geta innskráðir notendur spilað við tölvuna.

Leikurinn er þannig að leikmaður velur sér þrjú hetjuspil úr stokknum sínum eftir að þriðja spilið er valið velur tölvan sér þrjú spil að handahófi. Síðan er kastað upp á það hvor á fyrsta leik. Sá sem byrjar leik getur ákveðið að draga spil úr „aðgerðarstokk“, setja upp vörn eða gera árás á mótherja. Spilinn sem leikmenn draga úr aðgerðarstokk eru hulin fyrir hvor öðrum. Sá leikmaður sem er fyrstur að útríma öllum þrem hetjuspilum andstæðings vinnur. Ef aðgerðarstokkur klárast og báðir leikmenn eiga enn hetjuspil eftir er jafntefli. – Leikurinn er enn í þróun þannig að kaupandi hvetur til þess að prufa aðrar leikreglur ef forritara dettur eitthvað sniðugt í hug.

# Kröfulisti.

## A – Kröfur

* Birta lista af hetjuspjöldum
* Birta staka hetju með ýtarlegri upplýsingum
* Skrá sig sem notanda
* Notandi getur
  + Skráð sig inn
  + Keypt hetjuspjald
  + Selt hetjuspjald
  + Séð lista af þeim hetjuspjöldum sem eru til
* Stjórn notandi getur
  + Bætt við hetjuspjaldi
  + Breytt hetjuspjaldi
  + Eytt hetjuspjaldi
* Vefviðmótið sé „Responsive“
  + Vefurinn aðlagar sig að skjástærð notanda (tölvusjár/símaskjár)

## B – Kröfur

* Þegar notandi skráir sig fær hann
  + þrjú hetjuspjöld
  + X heiðursstig
* Notandi getur
  + Séð lista af sínum hetjuspjöldum
  + Keypt hetjuspjald
  + Selt hetjuspjald
  + Sett inn umsögn á hetjuspjald
  + Breytt sinni umsögn af hetjuspjaldi
  + Eytt sinni umsögn af hetjuspjaldi
* Stjórnandi getur
  + Eytt hvaða umsögn sem er af hetjuspjaldi

## C – Kröfur

* Notandi getur byrjað leik
* Notandi getur valið þrjár hetjur sem á að nota í leik
* Kerfið kastar upp á hvaða leikmaður hefur fyrsta leik.
* ….. (nemendur klára kröfulista)

Krafist er að nemendur klári A\B kröfur áður en þeir fara að vinna í C kröfum. Munið að kommenta kóða vel þar sem á við. Einnig er gott að benda á kóðabút/virkni í verkefninu sem nemendur eru sérstaklega stoltir af.

Skil á verkefninu verða í gegnum GIT. Verið með tvo repo’s einn fyrir API og annan fyrir Angular

Gefið verður einkunn eftir kóða, útlit og kynningu verkefnis.

Kóði – 65%

Útlit – 25%

Kynning – 10%

Soft skil – Sunudagur 9 Júní.

Lokaskil 1.7

HeroCards

You have been contracted to make a proto-type of a web-application for HeroCards. The system should offer a webinterface developed in Angular with a ASP.net WebAPI2 backend. The system should offer users to be able to look at lists of diffirent herocards if the user selects a herocard he will get additional information about the selected card (for example. Hp, attack, defense points, special abilities and such) If a user is logged in he is able to write a comment about the selected card which is visible for everyone. When a user registers he is automaticaly given three base herocards and X many honor points. Users can than proceed to spend their honor points on other herocards. Administrators in herocards are able to create delete or modify herocards as well can they moderate user comments on herocards and can delete comments if they deem the comment inapropreate.

If the development of the proto-type herocard is going smashingly well. The buyer asks you to spend the remaining time to desing and develop the gaming system for the herocard game. Where registered users can play against the computer. The buy’ers take on the game is as following. The player selects three herocards from his deck. After the selection the computer selects three random cards for the cpu stock. Then it is randomly decided who starts the game. The player/cpu that starts decides if he wants to draw a card from the “action stock”, setup a defence or do an attack. The cards which are drawn from the action stock are hidden from each other. The player who is first to destroy all the opponent's cards wins. If the action stock finishes and both players still have herocards on the board the game is a tie. - This game is still in development so the buyer applauds/encourages you to modify or come up with new rules if the programmer thinks of anything smart\fun.

Demand list.

A – Demands

* Show a list of herocards
* Show additional information about a herocard
* Users can
  + Register as a user
  + Buy a new herocard
  + Sell a herocard
  + See a list of all hero cards.
* Adminstrators can
  + Add herocard
  + Change a herocard
  + Removed a herocard
* Website should be “responsive”
  + The website should adjust to the sizing of the viewers screen.

B – Demands

* When a user registeres
  + Receives three herocards.
  + Receives X honor points
* User can
  + See list of all owned herocards
  + Add a comment on a herocard
  + Changed a comment on a herocard
  + Removed a comment on a herocard
* Administrator can
  + Flag and remove an user comment on a herocard

C – Demands

* User can start a game
* User can select three herocards to use in a game
* The system randomly decides who is the first to make a move.
* ….. ( students\programmers can add any demands that they think they can complete)

Students/Programmers are asked to finish the A-B demands first before they start to work in the C demands. Remember to comment your code where it applies. And it is always better to pointout some logic\code that students are expcially proud of.

The only form of handin for this assignment is via GIT. Please have two separate repositories for the projects one for the api other for frontend.

The assignment will be graded by code, design and demonstration of the assignment.

Code - 65%

Design – 25%

Demonstration – 10 %

Soft hand in date: Sunday the 9th of June.

Hand in date: 1.7