# Keretrendszer képességek

* Oauth2 alapú autentikáció
  + Különböző szerepkörökre kell felkészülni: tanuló, kutató, admin, tanári- szülői megszemélyesítés
  + Külső alkalmazások is csatlakozhatnak (pl. <https://kognitivprofil.hu/> <https://www.cogni-teach.com/games> (hasonló játékok pl <https://trial.c8sciences.com/> ) Próbáljátok ki. Az első kettőhöz kaphattok kutatói usert is ha kell. Az utóbbinál trialt akár kamu userrel is tudtok próbálni.
* Játékosokról képességek hierarchiájának tárolása
  + CHC alapon, de bővíthető módon Lásd GATS leírást, illetve CHC alapcikket róla, egyéb képességek- dinamikusan változó képességek gyűjtése generálása
  + Képesség nemcsak skálaérték lehet, hanem pl. bináris is (diszlexiás? színvak? …)
* Játékok gyűjtése,
  + A teszteléshez, és hogy jól tudjatok tervezni, Nektek is kell 1-1 egyszerű játékot írni (generálni CoPilottal stb), javaslataim pl. a <https://kognitivprofil.hu/tests/57_kepemlekezet/index.php> vagy <https://kognitivprofil.hu/tests/60_szamolas/index.php?start>
  + Webes illetve külső játékok metaadatainak tárolása
  + Játékok indítása azonosítás után
  + Játék az azonosított felhasználóhoz személyes azonosításra közvetlenül alkalmas adatot nem kaphat meg
    - De fel kell rá készülni, hogy a munkamenethez tartozó játékoshoz képességeket kérdezhessen le
  + A játékokat főverzió és alverzió szerint is azonosítjuk. Ha a főverzió különbözik, akkor az már egy másik játéknak számít (mert annyira eltérnek a visszaadott eredmény értékek, hogy nem összevethetőek az eredetivel)
* Játékok futtatása
  + Bármely játék indításakor naponta egyszer kell egy időbélyeggel ellátott snapshotot készíteni a játékos akkor ismert kognitív paramétereiről (de csak azokról, amik valósak, tehát 0-kat ne mentsünk el) (Figyelem, ezek idővel bővülhetnek (pl. „színvakság” mint feature megjelenhet stb.)
  + Játékok felparaméterezése – a játékok beállítható paramétereit inicializálhatja a játék
  + A felparaméterezést a játékhoz adott verziójához tartozó (de a keretrendszer részeként működő) modul végezze el a játékos jelenlegi ismert képességei alapján (ha van!) (pl. Auditory Short-Term Storage (Wa) képessége mi jelenleg az adaptív skálánkon?)

Példa: A keretrendszerből indítunk egy téri memória játékot. A játék megkapja a játékos munkamenet azonosítóját, indulási paramétereit (pl. nehézségi szint). Minden játszma végén a keretrendszer megkapja a játék eredményét (játszott idő, lépések száma, a konkrét játékhoz tartozó nehézségi szint és paraméterek, elért pontszám) . Új játék esetén gondoskodik róla, hogy az új játékhoz tartozó paraméterek és eredményei újabb egyedi játék azonosítóval kerüljenek eltárolásra!

* + A játékmenetről az adott felhasználóhoz minden adatot tárolni kell, amit a játék kiadhat magából (részidők, reakciók, egyéb pontszámok stb.), ehhez APIt kell biztosítsunk, amin a játék visszajelez
  + Fontos, hogy ha a játékon belül újabb játék indul (akár más nehézséggel stb.), akkor ahhoz új játékmenet azonosító tartozzon, hogy ne keveredjenek az adatok. Annak a releváns paraméterei, illetve eredményei is eltárolásra kerülnek.

Profil és tréning elkülönülése

Profil az amikor a testet felvesszük 3-5 játék adaptív mérés minden tulajdonságon

Tréning adaptív teszttel indul egy játék kapcsán, szintnek növekvő nehézség, de ez is adaptívan történik

Ajánlott játék hozzárendelése egy gyerekhez

A tréning folyamatosan frissítse a kognitív profilt, a játékok egymásra is hatnak, így azokat

<https://www.c8sciences.com/games/>

<https://www.linkedin.com/in/bruce-e-wexler-md-6ab548199/>

# Keretrendszerhez tartozó frontend:

Ehhez keressetek jó, grafikai elemeket is tartalmazó, de letisztult (bootstrapes) sablont. Küldjétek a javaslatokat. Az admin rész standard bootstrap layout lehet.

* Nyitóoldal
* Regisztráció
* Profil
  + Képességskálák megjelenítése hierarchiában
* Játékok listája
  + kiválasztása / indítása, korábbi saját eredmények, …
* Admin
  + User szerepkörök hozzárendelése, jelszó felülírás…
  + Játéklista szerkesztés
    - Név, thumbnail, leírás
    - verzió
    - Aktív / nem
    - Link (ha a játék aktív, akkor kötelező)
    - Játékhoz tartozó JSON leíró (mivel lehet felparaméterezni, mik a szélsőértékek (pl. nehézségi szintnél), melyik paraméter melyik kognitív skála értékből hogy számolódjon (azt is figyelembe véve, hogy a skála is adaptív és változhat), az eredmény értékeknek (pontszámoknak) mik a szélsőértékeik, melyik eredmény érték melyik kognitív képességre hat (de azt nem, hogy hogyan) stb. Ebből majd olyan eredményeket is kinyerhetünk pl. hogy lássuk, milyen (ismert) képességű játékos milyen pontokat szerzett, vagy a pontok alapján becsülünk/javaslunk módosítást a játékos képességértékéhez (folyamatában vagy triggerre számítva) stb.)