

Barkochba

Játék leírása:

A Barkochba játék egy ismert játék, aminek ez a számítógépes változata.

A játék alapból kisgyerekeknek (alsós tagozat) szól, de továbbfejleszthető nagyobbaknak és felnőtteknek is.

A lényege, hogy a gép gondol valamire és a játékosnak különböző kérdéseket kell feltennie, hogy kitalálja, hogy mire „gondolt” a gép. Lesznek kategóriák, mint pl.: állat, tárgy, személy, gondolati dolog. A játékosnak megadva alapkérdések szerepelnek, amelyek közül választhat, hogy mit kérdez és mikor.

Az első kérdések között különböző kategóriák vannak - pl.: Állat?/Tárgy? stb. Ezek után a gép válaszol és ha a játékos jó úton indult el, akkor új kérdések lesznek - pl: Emlős?/ Vízben él? stb. és így tovább.

Ha a kérdésedre a válasz „nem” akkor nem tudsz továbbmenni, visszadob ugyanazokhoz a kérdésekhez és újra kell próbálnod.

Az egész játék alatt van lehetőség beírni, hogy mire tippelsz, ha úgy gondolod, hogy tudod mire gondolt a gép.

Ha kitalálod nyersz, ha rosszul tippelsz, akkor elveszíted a játékot és újra kell kezdened.

Ha nyersz akkor „játékbeli” pénzt kapsz. Minél gyorsabban és kevesebb kérdéssel találod meg a megoldást, annyiival több pénzt kapsz jutalmul. A pénzekkel újabb kategóriákat oldhatsz fel, így nem lesz később sem unalmas a játék.

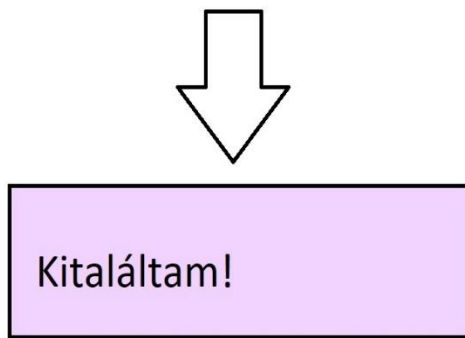
pl.: 2 perc= 10 pénz, 5 perc= 5 pénz, 50 pénz→ új kategória pl.: országnevek

A program mindig randomizálva választ valamit a különböző kategóriák közül. A kategóriákon belül is lesznek kisebb alkategóriák, mint pl.:

Állat → Emlős/madár/hüllő → növényevő/húsevő stb.

The screenshot shows a game interface with a light blue background. On the left, a white hexagon contains the text "Találd ki mire gondoltam!". To its right, a white speech bubble contains the word "Igen!". Further right, there is a vertical list of four rectangular buttons: "Állat?" (highlighted in blue), "Tárgy?", "Személy?", and "Gondolati dolog?". A white arrow points to the "Állat?" button. At the bottom right, there is a purple rectangular button labeled "Kitaláltam!".

The screenshot shows the same game interface as above, but with a different response. The white speech bubble now contains the word "Nem!". The vertical list of buttons now contains: "Emlős?" (highlighted in blue), "Vízben él?", "Háziállat?", and "Ragadozó?". A white arrow points to the "Emlős?" button. The "Kitaláltam!" button remains at the bottom right.



Ha jól tippelsz, nyersz,
ha rosszul, akkor vége a játéknak.

☒

A játék működése:

A játék mindig randomizálva választja ki, hogy mire gondol.

A választható „gondolatok” különböző kategóriákban vannak és a kategóriákon belül is vannak kisebb alkategóriák.

Minden gondolathoz egy módon juthatunk el, ha a megfelelő kérdésekre nyomunk, majd beírjuk a gondolt szót. A megoldást így érhetjük el, mert a program nem használ mesterséges intelligenciát, így visszafelé sem működne a játék (azaz csak a gép „gondol” valamire és a játékos kitalálja, fordítva nem lehetséges).

Csak kulcsszavakkal juthatunk el a megoldáshoz, máshogyan nem. Tehát egy-egy gondolatnál mindig elindulunk valahonnan és a továbbjutáshoz mindig egy mondat vagy szó kell.

Pl.: a gondolt dolog: „kutya” ahhoz, hogy egy lépéssel továbbjussunk a következő kérdéshez, az „állat?” opcióra kell kattintanunk.

Pl.: kutya: állat→emlős→háziállat→4 lábú→ugat

Ha ennyi kérdés után sem tudunk tippelni, akkor elveszítjük a játékot, mert a kérdések száma véges, nem lehet örökké kérdezgetni.

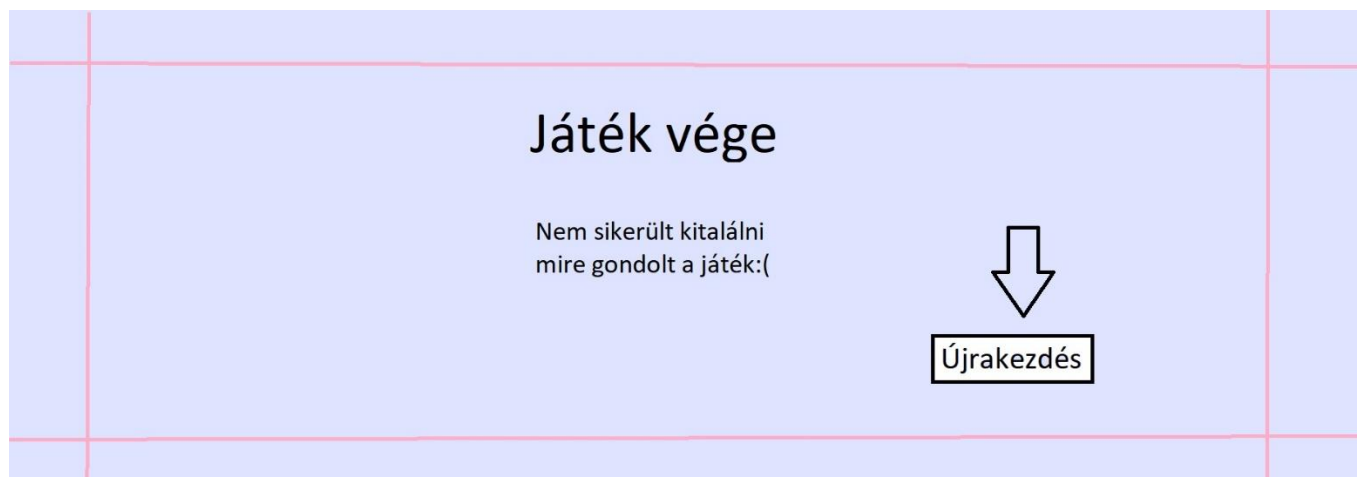
Ha elveszítjük a játékot, mert rosszul tippeltünk, vagy nem tudtunk tippelni az utolsó kérdés után sem, akkor a program automatikusan kiírja, hogy a játéknak vége és visszavisz a starthoz, ahol újra próbálkozhatunk, újra elkezdhetünk játszani.

A játéknak akkor van teljesen vége, ha már minden lehetséges opciót „gondolatot” kitaláltunk.

Az alap kategóriák után a játékban szerzett pénzből lehet venni újabb kategóriákat is. Minden kategóriában lenne 15-20 opció és összesen 10 kategória.

Minél több kategóriát oldunk fel a játék annál nehezebb, hiszen egyre több lehetséges opciónk lesz, több kérdéssel.

A sok kategóriának és opciónak köszönhetően sok idő végigvinni a játékot, így nem lesz gyorsan vége.





Készítette: Bakos-Dargay Emma 9/Akny