

Specifikáció

Kliens oldali webprogramozás

Online játék

1.Feladatleírás

A feladat egy webes felületű játék készítése, amelyben a felhasználó az űrben találja magát és egy űrhajó irányításával a feladata az ellenségek kiiktatása vagy elkerülése. A játék célja, hogy a játékos mind a három pályát teljesítse úgy, hogy közben legalább három életét megőrzi.

Az arculata ezért az űr téma köre van felépítve. Elkészítése közben nagy figyelmet fordítottunk a felhasználóbarát kialakításra, hogy a játékos egyszerűen tudjon szórakozni.

2.Specifikáció

A honlapot megnyitva egy arculathoz illő képi világ fogadja a felhasználót, egy fotó a földön kívül. A tényleges játék pályája középre van pozicionálva, amit egy csillagokkal teli kép szimulál. Csak ezen belül engedett a mozgás. A kezdetben ezen a képen megjelenik a játék leírása és egy villogó „*START*” gomb, amire kattintva tudja elkezdni a felhasználó a játékot. Ezután lehetősége van választani egy neki tetsző hajót, ami az ő karaktere lesz a harc során. Ha rákattintott a neki szimpatikus feletti gombra, akkor a játék kezdetét veszi.

Ahogy elindul a mérkőzés, a felhasználó már tud mozogni és lövedéket leadni. Jobb felső sarokban tudja nyomon követni az életei számát, amit szívek szimbolizálnak. A kliens két bevitellel tudja irányítani a hajóját. Az „space” gomb lenyomásával lövedéket lő ki a hajója, ami egy lézercsíkot szimulál. Az egér mozgatásával pedig az X és Y tengelyen tudja mozgatni járművét, csakis a pályán belül. Az egér mozgatása megegyezik a választott hajónk gyorsaságával. Az első szinten még lassú, kevés mennyiségű ellenséggel találkozik. Minél több pályát teljesít a felhasználó, annál nehezebb lesz a dolga. Az ellenségek hasonló űrhajós skinnel rendelkeznek, mint a felhasználó. A weboldal felső szekciójából, egymást követve megadott helyeken spawnolnak le az ellenségek és közelítenek az ellenséges hajók a weboldal alsó szekciója felé. X és Y tengelyen is tudnak mozogni. A játékosnak ezután ki kell kerülnie vagy le kell lőnie őket, amiért pontot kap. A leadott lövései között késleltetés van, ezért nincs lehetőség a megállás nélküli sorozásra.

Ha vége lesz egy pályának a felület kiírja, a következő pálya nevét és automatikusan kezdődik is az adott szint. A nehezítések itt már megjelennek. Az ellenség tulajdonságai megváltoznak. A 2. pályán gyorsabbak és nagyobb létszámban lesznek, a 3. pályán már visszafele is tudnak irányt változtatni, ami eddig a többi pályára nem volt igaz (A mínusz Y felé tartottak eddig az ellenségek, viszont itt már a pluszt és mínuszt váltogatják). Mindez addig megy, amíg el nem jut a felhasználó a 3. pálya végére, ahol véget ér a játék. Ezt követően lehetősége nyílik újratekdeni a játékot. A felület felkínálja, hogy szeretne -e a játékos még egyszer játszani, „igen-nem” opciók közül választhat.

Ha a játékos mégis ütközne az ellenséggel, akkor elkezdi villogni a karaktere. Ez azért hatékony, mert van ideje elhagyni a veszélyes zónát és újra regenerálódni. Miután már nem a villog, újra sebezhetővé válik és eggyel kevesebb élete marad a maximális háromból. Ezért nem lehet sokat hibázni játék során. Ha meghal a kliens, akkor a pálya közepén megjelenik, a „*GAME OVER*” felirat, a megszerzett pontjai és a „*REPLAY*” gomb. Ha az utóbbira rányom, akkor újratekzheti a harcot és a pontjai lenullázódnak.

Csoporttagok: Dencs Domonkos, Nagy Dávid, Süveges Rebeka.



-részlet a játékból