

1. Име на апликацијата

➤ Херојот на Безбедноста

2. Автор

➤ [Стефани Вуксанова 221218]

3. Наслов на темата

➤ „Едукативна игра за безбедност и критичко размислување“

4. Опис на темата

➤ Апликацијата е едукативна игра насочена кон деца, која ги поттикнува играчите да ги идентификуваат безбедните и небезбедните ситуации од секојдневието. Играта не се фокусира исклучиво на сајбер безбедност, туку ја опфаќа целокупната свест за безбедност – било тоа во физички, дигитални или општи секојдневни контексти. Карактеристиките на апликацијата вклучуваат:

- Почетна страница каде херојот (симбол на безбедноста) им се обраќа на корисниците, објаснувајќи ги правилата на играта.
- Игрена фаза каде сликите (прикажани локално) се мешаат во случаен редослед, и корисникот мора да одговори точно дали дадена ситуација е безбедна или небезбедна.
- Механизам што не дозволува премин кон следна слика освен ако корисникот не даде точен одговор, поттикнувајќи повторување и потврдување на правилниот одговор.
- Финален екран каде се прикажува успешноста на играта – доколку корисникот успеал да одговори на сите прашања точно, се прикажува екран каде што херојот е спасен.

5. Пристап за реализација

а) Архитектура:

- Frontend: React, TypeScript, Vite
- HTML5 и CSS3 за структурирање и стилинг
- Локални слики поставени во фолдерот „public/images“
- Дизајн насочен кон деца – со светли и весели бои и интуитивен интерфејс

б) Клучни функционалности:

• Почетна страна:

– Вклучува презентација на херојот (слика, текст) кој го објаснува правилата на играта

• Игрена фаза:

– Сликите од ситуациите се мешаат автоматски секој пат при почеток на играта
– Корисникот има опција да одговори дали дадена слика прикажува безбедна или небезбедна ситуација

– Ако одговорот е погрешен, апликацијата прикажува порака и не дозволува премин кон следна слика додека не се даде точен одговор

• Финален екран:

– Доколку корисникот успешно ги идентификувал сите ситуации, херојот се смета за спасен и се прикажува со соодветна слика

- Доколку не, се прикажува порака дека херојот е во опасност
- Опција за рестартирање на играта

6. Примери на Prompts користени во процесот на развој:

- „Како да отстранам системот за поени и да дозволам премин само по точни одговори?“
- „Како да реализирам мешање на сликите за секоја игра со Fisher-Yates алгоритам?“
- „Како да креирам детски пријателски визуелен интерфејс користејќи светли бои и анимирани ефекти?“
- „Како да вклучам презентација на херојот кој објаснува правилата на почетната страница?“

7. Како да се стартува апликацијата

- Откако ќе биде симнат проектот, најпрво е потребно во терминал да се изврши наредбата “`npm install`” за да се инсталираат сите пакети кои се потребни за апликацијата да работи. Откако ќе бидат инсталирани пакетите, потребно е да се изврши наредбата “`npm run dev`” и да се притисне на линкот кој ќе биде вратен