



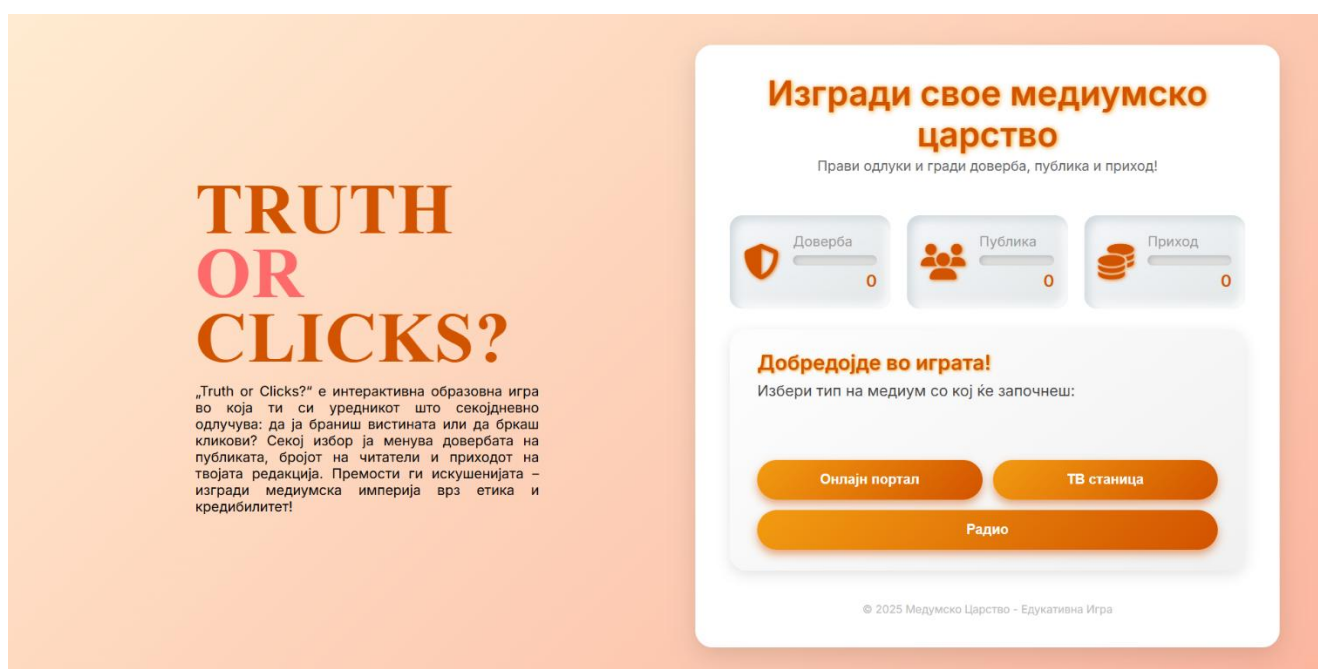
Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ во Скопје
**ФАКУЛТЕТ ЗА ИНФОРМАТИЧКИ НАУКИ И
КОМПЈУТЕРСКО ИНЖЕНЕРСТВО**

Проектна задача по предметот:

Медиуми и комуникации

Име на игра:

Интерактивна игра на македонски – Truth or Clicks?



Изработиле:
Сара Добревска, 221125
Стефани Вуксанова, 221218

1. Мотив за играта

Зошто е оваа игра потребна?

Во дигиталната ера, медиумите се соочуваат со дилема: да ја штитат вистината или да бркаат кликови за профит. Играта ги воведува играчите во улога на медиумски уредник и им овозможува преку симулација да почувствуваат тежината на секојдневните одлуки што влијаат на кредибилитетот, публиката и приходите.

Предизвици за заедницата:

- Медиумска неписменост
- Ширење дезинформации
- Пад на довербата во медиумите
- Притисок од реклами и спонзори
- Етички компромиси во новинарството

Цел:

Да се подигне свеста за медиумската етика и да се едуцираат младите за влијанието на новинарските одлуки преку интерактивна игра.

2. Хештаг за играта

#TruthOrClicks

3. Опис на играта во една реченица

Интерактивна симулација во која ти одлучуваш дали ќе избереш вистина или кликови, балансирајќи доверба, број на публика и приходи.

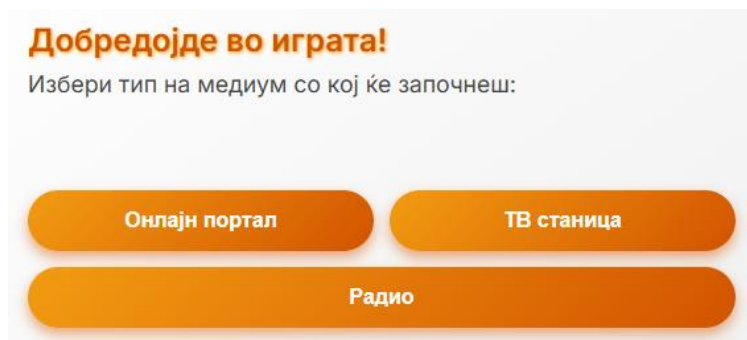
4. Мисијата на играта

Да ги научи играчите за вредноста на етичкото новинарство и да ги охрабри да препознаваат дезинформации и да не ги предизвикуваат истите, додека управуваат со медиумска организација.

5. Приказна

Вовед (точка од која нема враќање):

Играчот избира тип на медиум: онлајн портал, ТВ станица или радио. Тоа е почетна точка што влијае на почетните вредности за доверба, публика и приходи.



Препреки и конфликти:

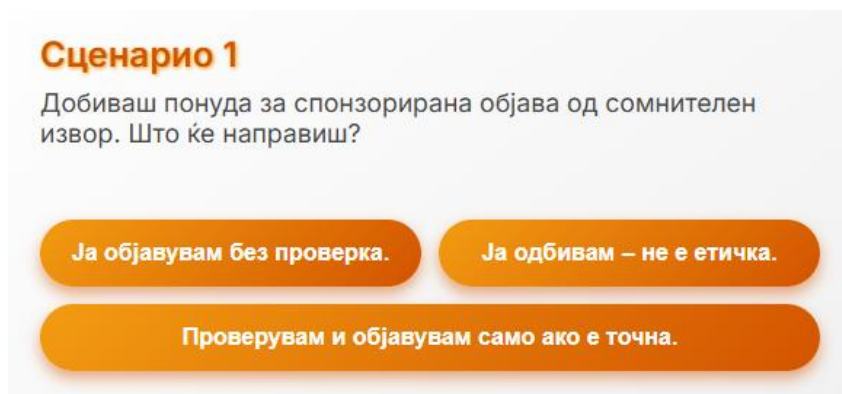
Секоја „мисија“ е одлука – пример:

- Добиваш понуда за спонзорирана објава од сомнителен извор. Што ќе направиш?

Опции:

- Ја објавувам без проверка.
- Ја одбивам – не е етичка.
- Проверувам и објавувам само ако е точна.

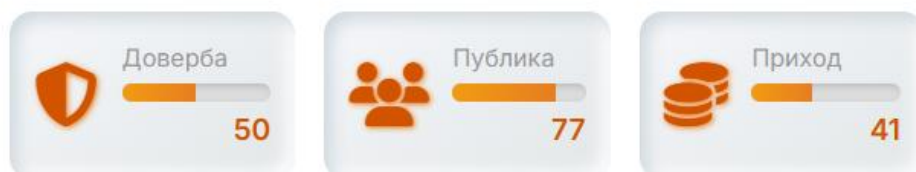
Одлуките ја менуваат динамиката помеѓу **Trust / Audience / Income**.



Кулминација:

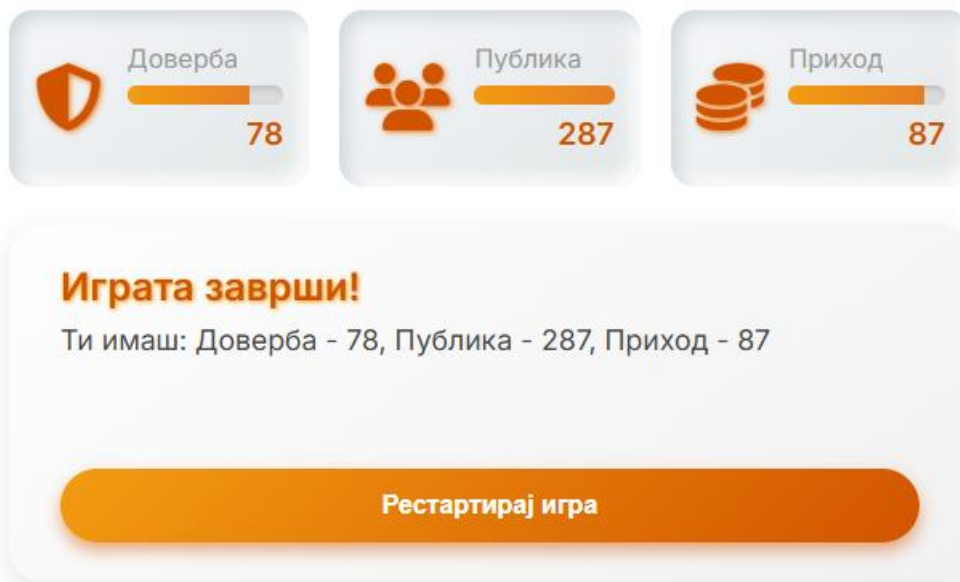
Последните неколку одлуки водат до тежок баланс – ако играчот постојано бркал кликови, може да изгуби доверба. Ако играл етички, може да остане без публика или пари. Треба да се балансира!

Прави одлуки и гради доверба, публика и приход!



Завршеток:

Завршува со анализа – каков тип на медиум сте изградиле (колку е доверлив, колку публика и колкав е профитот).



Интеракција и карактери:

- Има прашања и одговори со мерење на влијанието.
- Карактери се претставени преку ситуации (новинар, спонзор, публика).
- Светот е симулиран медиумски пазар.

Визуелно, играта користи шарени статистики, јасен UI и интерактивни копчиња.

6. Ниво на развој

- Функционална веб-игра (HTML/CSS/JS)
- Работи локално со отворање index.html
- <https://github.com/svuksanova/TruthOrClicks>

7. Околина на развој

- **HTML** – структура на страницата
- **CSS** – модерен дизајн со градиенти и прилагоден фонт
- **JavaScript** – логика на играта, избори и променливи

Логика за пресметка на доверба, публика и профит:

Логиката за управување со трите главни параметри во играта (доверба, публика и приход) е внимателно осмислена за да го прикаже вистинскиот предизвик на медиумското одлучување.

Клучни карактеристики:

- При секој избор, вредностите за trust, audience и income се ажурираат врз основа на изборот на играчот.
- Довербата (trust) е ограничена строго меѓу **0 и 100**.
- Публиката (audience) може да расте над 100, но не смее да падне под **0**.
- Профитот (income) има долна граница од **-50**, но нема ограничување нагоре.
- Прогрес баровите се визуелно ограничени на **100%**, но податоците може да продолжат да се зголемуваат (освен trust).

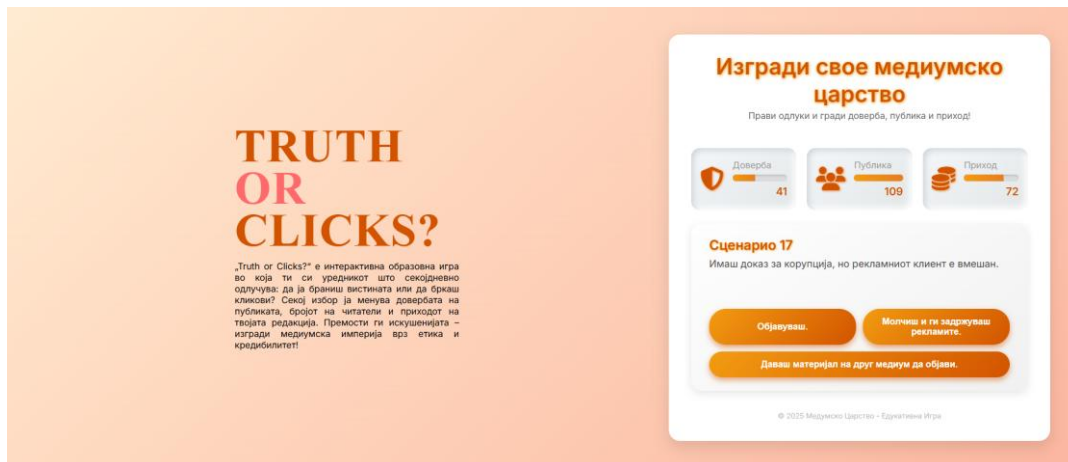
Еве ја функцијата, каде може да се видат и коментарите за ограничувањата:

```
function updateStats():void {  
    // Ограничување за доверба: 0 - 100  
    trust = Math.min(Math.max(trust, 0), 100);  
  
    // Публика: не може да е помала од 0, ама може да биде > 100  
    audience = Math.max(audience, 0);  
  
    // Приход: не може да падне под -50, а може да расте без ограничување  
    income = Math.max(income, -50);  
  
    trustValue.textContent = trust;  
    audienceValue.textContent = audience;  
    incomeValue.textContent = income;  
  
    trustBar.style.width = trust + "%";  
  
    // Ако публика надмине 100, да го покажува max 100% на progress bar, ама вредноста е вистинска  
    audienceBar.style.width = Math.min(audience, 100) + "%";  
  
    // Слично за приход, max ширина 100% на progress bar  
    incomeBar.style.width = Math.min(income, 100) + "%";  
}
```

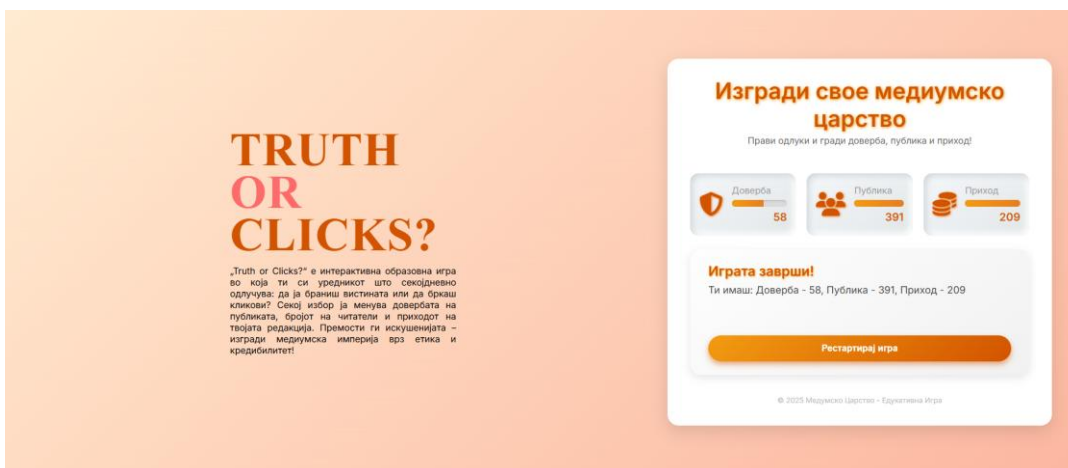
Овој код обезбедува да не се случат логички грешки, и дека играта останува **балансирана и фер** без „бесконечни“ резултати.

8. Дали играта е тестирана

Одредено сценарио:



Крај на играта:



9. Заклучок

Потврдено:

- Едукацијата може да биде интерактивна и ефективна.
- Играчите интуитивно учат преку последици на изборите.

Предизвици:

- Балансирање на вредностите за Trust/Audience/Income.
- Донесување одлуки кои се правилни за известување на јавноста, а сепак носат профит.

Лично искуство:

Создавањето на оваа игра беше инспиративен процес што комбинира етика, технологија и дизајн за позитивно влијание во општеството.