# Felhasználói kézikönyv:

## Hogyan használd az oldal különböző funkcióit?

* A kezdőlapon található 4 játék (breakout, fej vagy írás, gondoltam egy számra, kő papír olló)
* Minden játékhoz külön aloldal tartozik
* Üzenőfal a beszélgetéshez

## Útmutató a játékokhoz:

* Breakout: egér használatával tudjuk a vízszintes ütőt mozgatni, amiről a labda visszapattan és leveri a téglákat
* Fej vagy Írás: megjelenik a „Dobás” gomb és kattintással máris dob a gép. Majd megjelenik a dobott érték
* Kő, papír, olló: megjelenik három gomb „kő, papír, olló” kattintással lehet választani és megjelenik szöveges formába számítógép válasza és utána a végeredmény. „Új játék” gomb-ra kattintással újra indul a játék
* Gondoltam egy számra: „indít” gombra kattintva kezdődik a játék a számítógép gondol és a tipp mezőbe írva majd a „tipp” gombra nyomva lehet próbálkozni.

## Kapcsolatfelvétel az oldal üzemeltetőivel:

* kapcsolat aloldalon a sablon kitöltésével email küldhető az üzemeltetőnek

# Fejlesztői dokumentáció:

JavaScriptgames weboldal, html és php nyelven íródott. JavaScriptbe kódolt játékokat tartalmaz. Tartozik még hozzá üzenőfal és email küldő szolgáltatás is.

## Részletezés: /index.html

* html kezdőoldal
* banner: 4 képből slideshow jelleggel mozog
* body: az oldal tartalmát 4 box-ba láthatóak
* footer: kapcsolatfelvételi lehetősegek és copyright

## Részletezés:/breakout.html

* html <canvas> elem rajzolja ki breakout.js ami a játék kódja
* kód hivatkozva található meg az oldalon
* ütő és a labda mozgatását, az ütközés detektálás : collisionDetection()
* pontok és életek megjelenítése: drawScore() , drawLives()

## Részletezés:/fej.html

* kód hivatkozva található meg az oldalon fej.js
* két részből áll
  + - véletlen szám generálás 0 és 1 között: Math.floor(Math.random()
    - ha a véletlen szám 0, akkor fej, ha 1, akkor írás
* „eredmeny” változó kiíratás

## Részletezés:/kopapir.html

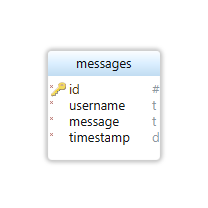
* kód hivatkozva található meg az oldalon kopap.js
* A Math.random() függvény egy 0 és 1 közötti véletlen számot generál.
* A felhasználó választásának ellenőrzése és az eredmény meghatározása
* új játék inditása ujJatek()

## Részletezés:/gondoltam.html

* + kód hivatkozva található meg az oldalon gondoltam.js
  + két függvény található: tippeles(), indit()
  + Létrehozunk két változót: egy számot és egy logikai értéket
  + Egy véletlenszerű számot választunk 1 és 100 között: Math.round(Math.random()
  + Üzenetet jelenítünk meg az indulásról
  + A felhasználó tippel elmentjük a felhasználó által megadott tippet egy változóba: tippSzam
  + Ellenőrizzük, hogy a tipp egyezik-e az elgondolt számmal: szam == tippSzam

## Részletezés:/uzenofal.php

* tartozik hozzá: /src/dbkapcs.php ami kapcsolat az adatbázishoz
* kód hivatkozva található meg az oldalon
* adatbázissal összekapcsolt üzenőfal, alábbi sorokat tartalmazza:



* űrlapon beírt adatok mentése
* üzenetek lekérdezése az adatbázisból
* Az üzenetek kiírása

## Részletezés:/kapcs.php

* kapcsolat felvevő űrlap
* phpmailer segítségével, aminek a konfigurációja a /src/send.php található

# Fejlesztési lehetőségek:

* bejelentkezés/regisztráció
* eredmények tárolása adatbázisba
* több játék lehetőség