Co robi aplikacja

Grzyble jest grą, która polega na zgadywaniu grzybów, za które są przyznawane punkty. Klient może wybierać poziomy trudności, według których są losowane zdjęcia grzybów, które trzeba zgadnąć.

Technologie

Frontend aplikacji jest zwykłym HTML I CSS, backend w node express, dane są przetrzymywane w relacyjnej bazie danych Mysql.

Działanie

Klient po zalogowaniu się widzi do wyboru 3 przyciski, z poziomami trudności (easy,medium,hard). Po tym, jest przenoszony na stronę gdzie wyświetla się zdjęcie grzyba, a następnie klient musi wpisać w inputa uproszczoną nazwę tego grzyba. Z każdym zgadnięciem zdjęcia są coraz bardziej wyblurowane, natomiast po 15 zgadnięciu gra się kończy. Większość działania aplikacji odbywa się za pomocą POST, a niektóre dane (np. id użytkownika) są przechowywane w cookies.

Aplikacja pobiera strony HTML za pomocą fs, a potem za pomocą replace zmienia dane na te z bazy danych, lub podanych przez użytkownika

Logowanie i rejestracja

Klient na głównej stronie dostaje odrazu strone z logowaniem, może przejść do strony z rejestracją. Dane są sprawdzane i jeśli się nie zgadzają z tymi w bazie danych (mushrooms.sql), to klient otrzyma odmowę dostępu.

Aplikacje włącza się wpisując w terminal komendy:

-npm exec nodemon



i następnie w przeglądarce wpisać localhost:8000