**ClickType**

# **Csapat tagjai**

## Vatai Adrián

## Szévald Miklós

## Boros Barnabás

# **Projekt cím és fejlesztési környezet**

## **Cím: ClickType**

* Fantázia név; a két fő produktum, az egérkattintás és a billentyűzeten írás angol megfelelőjének összevonása.

## **Használt fejlesztési környezet és egyéb szoftverek**

### **Backend:**

#### Php, MySQL

### **Frontend:**

#### AngularJs, Html, Css

### **Program:**

#### C#, Unity

# **Cél**

## **Való életben**

### A felhasználók gépírásának gyorsaságát és helyességét fejleszti.

### A felhasználók reflexeinek fejlesztése.

* A felhasználó memóriájának fejlesztése.

## **Programon belül**

### Egymásra épülő feladatok megoldásával kijutni egy bezárt helységből.

# **Weboldal funkciói**

## **Aloldalak**

### **Letöltés:** A program letöltése.

* **Rólunk:** Információk a fejlesztőkről.
* **Hírek:** Információk a fejlesztésről és a programról.
* **GYIK:** Gyakran ismételt kérdések(FAQ,GYIK).
* **Fórum:** Felhasználók beszélgethetnek egymással, kérdezhetnek egymástól és válaszolhatnak egymásnak különböző témákban, amik külön szobákban lesznek elérhetőek(Hírek, Spoileres játék segítségek, Általános(minden beletartozik))
* **Statisztika:** A felhasználók megtekinthetik a helyezésüket, amit az idő alapján nézünk és a különböző statisztikai adatokat(leütött karakterek száma, összesen a játékkal játszott idő, hányszor kellett segítség) amiket a játékon belül érünk el.

### **Bejelentkezés/Regisztráció:** A felhasználók bejelentkezhetnek saját fiókjukban vagy létrehozhatják őket.

# **Játék funkciók**

## **Internet szükségletek**

### A játékhoz internetelérés szükséges, hogy a felhasználó adatait fel tudjuk tölteni a központi adatbázisba.

A játék játszható offline(Internet nélkül) módban is, viszont ebben az esetben az adatokat nem tudjuk tárolni. Ez a játék elindulásakor fel lesz tüntetve egy szövegbuborékban.

## **Szoba**

### A játék egy pályán játszódik, a karakterünk szobájában. A szobában lesz egy asztal(bükkfa, 2m\*1,5m\*1,5m), ami előtt a karakterünk ébred, egy szék(250kg teherbírás, fekete irodai gurulós szék), amin ül, egy játékgép, amin a reflexet fejlesztő játékkal tud játszani, egy tablet/laptop az asztalon, egy kanapé(barna, bőr), kép a falon(A karakter családjáról), növények(kicsik: levendula, nárcisz, írisz, nagyok: vadkender, orchidea), ablak, amin egy ültetvényre látunk(napraforgó)

## **Nehézségi szintek**

### A játék elején beállítható a nehézségi szint, ami a játék feladatait nehezebbé illetve könnyebbé teszik:(Könnyű, Közepes, Nehéz, Ázsiai)

#### Könnyű: Egyszerű programkódok(csak elágazások(if, else if, else, 0-20 sor) és szövegrészletek; 1,5 sec-es megjelenési idő és 1,00 sec-es látható idő; 4 kábel

#### Közepes: Komplexebb programkódok(csak ciklusok(for, while, do, foreach), 10-50 sor) és szövegrészletek, 1,25 sec-es megjelenési idő és 0,75 sec-es látható idő; 6 kábel

#### Nehéz: Komplex programkódok(ciklusok és elágazások(for, while, do, foreach, if, else if. else)40-100 sor) és szövegrészletek, 1,00 sec-es megjelenési idő és 0,5 sec-es látható idő; 8 kábel

#### Ázsiai: Komplex programkódok(ciklusok, elágazások, metódusok, saját osztályok, függvények,, 100-300 sor) és szövegrészletek, 0,75 sec-es megjelenési idő és 0,25 sec-es látható idő; 16 kábel

## **Történet**

### A karakter egy informatikus, aki otthon dolgozik és egy kimerítő nap közben elalszik. Majd amikor felébred rájön, hogy valami más. Itt kezdődik a játék, ahol a karakternek a saját álmából kell kijutnia feladatok megoldásával. Miután kijutott rájön, hogy túlságosan belefeledkezik a munkájába és többet kellene pihennie az egészsége érdekében.

## **Időmérő**

### A pálya elkezdésekor elindul az időmérő, ami számlálja az időt.

* Amint teljesíti a pályát a játékos, az időmérő leáll.

## **Segítség**

### Ha a feladványt nem sikerül megoldani az adott feladathoz tartozó idő alatt, akkor a játékos kap egy segítséget és újra elkezdődik a feladat. Ez 3x történik meg, utána a játékot elvesztette a játékos és újra kell kezdenie a feladatot, ami megváltozik(új programkóddal, színek összekeverésével).

* A segítség egy kis részletet ad meg a megoldásból, amivel a játékos olyan információval gazdagodik, amivel könnyebben be tudja fejezni a feladványt.

### Gyors íráskézség:

#### Második próbálkozásnál egy kódrészletet megírva kap és onnan kell folytatnia

#### Harmadik próbálkozásnál az összes szóköz auto beírása vagy a szöveg végéről visszafele 3 másodpercenként elkezdi írni magát a szöveg

*Negyedik próbálkozásnál minden második hibája automatikusan ki lesz javítva*

### Összekötős feladat:

#### Második próbálkozásnál két kábel színe megmarad.(Ezt már nem kell megjegyezni)

*Harmadik próbálkozásnál az egyik switchen két port színe megmarad.*

*Negyedik próbálkozásnál kettő véletlenszerű kábel össze lesz kötve kezdéskor.*

## **Ranglista**

### A szoba elkezdésétől a szoba befejezéséig számított idő adja meg, hogy hányadik helyezett lesz a játékos.

* Minél kevesebb idő alatt fejezi be a pályát annál előrébb kerül a rangsorban.

## **Feladatok**

### Reflex fejlesztése

#### Egy 5\*5-ös pálya. ahol robotok jelennek meg véletlenszerű helyen és tűnnek el a nehézséghez kötött idő alatt. A játék lényege, hogy egy percen belül minél több robotot kapjunk el mielőtt eltűnik. Ehhez a kurzort rá kell irányítanunk és kattintanunk amikor a robot felett van. Minden sikeres találatért kap a játékos egy pontot, ami a játékon belül mentve lesz és bármikor megdöntheti a játékos. Ez a pont azon a játékgépen lesz megjelenítve, amin a karakter játszik.

### Gyors íráskézség fejlesztése

#### A kép jobb oldalán megjelenik egy programkódrészlet, amit a játékosnak egy percen belül be kell gépelnie a kép bal oldalára. Ha ez sikerül a képen megjelenik, hogy amit megírt az valójában mit is csinált. Ha ez egy nehezebb/hosszabb kód, ami összetettebb, akkor a már futó kódrészletnek a működését a bal alsó sarokban megtekintheti a felhasználó. Eddig az időmérő automatikusan szünetel, majd ha a játékos folytatni szeretné, bármelyik gomb megnyomásával folytathatja. Ha rossz karaktert ír be, pirosra színezi azt a karaktert, amit a későbbiekben, a feladat befejezése előtt javítania kell.

### Két eszköz összekötése

#### Lesz a szobában két switch, amit kék, zöld. sárga és piros színű kábelek kötnek össze. A kábelek és a portok színeit megmutatjuk 3 sec-re, majd fekete lesz az összes és emlékezetből kell összedugni a helyes színű porttal a helyes kábelt. Mindkét switchre rá kell kötni a helyes kábelt. Erre a játékosnak fél perce van. Ha hibázik a kábel nem kötődik rá a portra és az időből is elveszít 5 másodpercet.

## **Játék vége**

### A játéknak akkor van vége, ha a játékos sikeresen befejezte az összes feladatot és leküzdött minden nehézséget amit a játék nyújtott.