2021.11.02

**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

## **Fejlesztési környezet**

* C#, JavaScript, MySQL

# **Cél**

## **Való életben**

## A felhasználók gépírásának gyorsaságát és helyességét fejleszti

## A felhasználók reflexeinek fejlesztése

## **Programon belül**

### Egy szabadulószobából kell kiszabadulni különböző feladatok megoldásával

# **Weboldal funkciói**

## **Aloldalak**

## **Letöltés:** A program letöltése

* **Rólunk:** Információk a fejlesztőkről
* **Hírek:** Információk a fejlesztésről
* **GYIK:** Gyakran ismételt kérdések(FAQ,GYIK)
* **Fórum:** Felhasználók kérdezhetnek egymástól és válaszolhatnak egymásnak
* **Statisztika:** A felhasználók megtekinthetik a helyezésüket, amiket pontok alapján nézünk és a különböző statisztikai adatokat amiket a játékon belül érünk el

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

# **Játék funkciók**

## **Navigálás fejlesztése kurzorral**

### Különböző pontok megjelenése és a cursor ráirányításával és kattintással való eltüntetése. Ezt egymás után egyre gyorsabban ismételve kapjuk meg a lényegi részt, ami pedig egy olyan játék lesz, ami fejleszti az emberi reflexeket.

### Hasonló módon mint az [Osu](https://osu.ppy.sh/home)

## **Gyors íráskészség fejlesztése billentyűzettel**

### Egy szöveg megjelenése, aminek helyes és gyors begépelése után a játékban jutalmakat kapnak, illetve a való életben a gépírás gyorsaságának és helyességének fejlesztését adja a felhasználóknak.

### Hasonló módon mint az [TypeRacer](https://play.typeracer.com/)

## **Szobák**

### 3-4 különböző szoba, amik fűződnek a történethez és egymás után feladatok megoldásával nyílnak meg

## **Nehézségi szintek**

### A játék elején kiválasztható fokozat, ami befolyásolja a feladatok nehézségét

## **Történet**

### Egy narráció/leírás a szabadulószoba miértjéről

## **Időmérő**

### Bizonyos idő alatt teljesítendő a pálya és ennek mérésére szolgál

## **Segítségkérő lehetőség**

### Ha a felhasználó valamivel megakad, akkor kérhet segítséget, amivel előrébb juthat

## **Pontok**

### **Három feltétel a pontok szerzéséhez:**

* + **Szoba:** Minél kevesebb idő alatt fejez be egy szobát a felhasználó, annál több pontot kap
  + **Gépelés:** Egy perc alatt, egy adott szövegből mennyi karaktert tud begépelni a felhasználó. Amennyit begépel annyi pontot kap
  + **Kattintás:** Kattintásokként egy pont, de egymás után több sikeres kattintás után egyre nagyobb szorzókkal számlálja a pontokat