**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.

## **Programon belül**

### Egymásra ható 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 kérdezhetnek egymástól és válaszolhatnak egymásnak.
* **Statisztika:** A felhasználók megtekinthetik a helyezésüket, amit az idő 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/).

## **Szoba**

### A játék egy pályán játszódik, a karakterünk szobájában , ami pár dekorációból, egy asztalból és tabletekből áll.

## **Nehézségi szintek**

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

## **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.

## **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.

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

## **Ranglista**

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

## 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**