

Defend The Order!



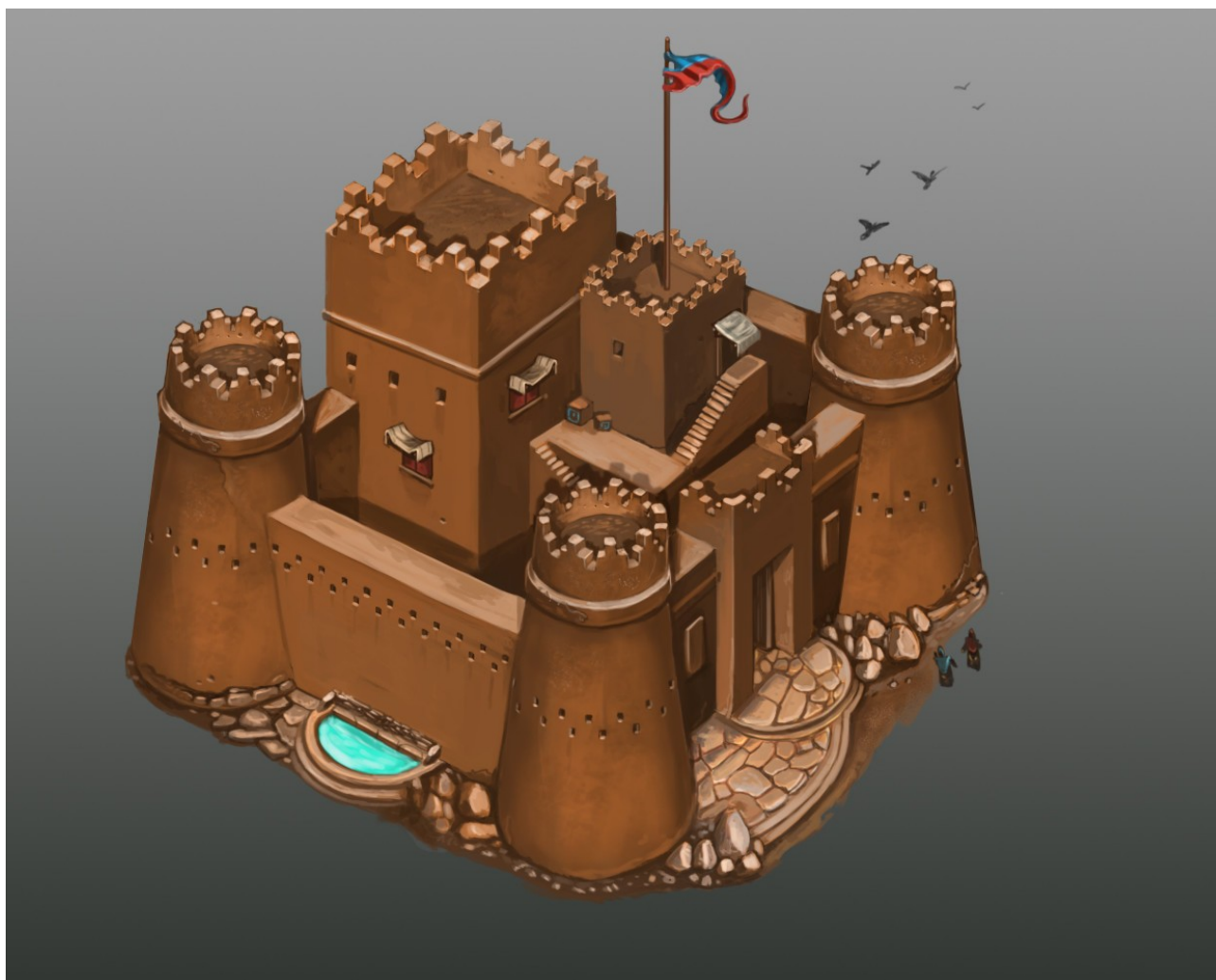
XSsoftware

REDEFINING ONLINE ENTERTAINMENT

WWW.XS-SOFTWARE.COM

Съдържание

Описание.....	3
Основни компоненти.....	4
Изисквания.....	6
Технически задания.....	7
Бонус/незадължителни задания.....	8
Критерии за оценяване.....	9
Материали.....	10



1. Описание

Defend the Order! представлява 2D tower defence. Целта на играта е да се предотврати преминаването на противникови чудовища по предварително зададен път. Играчът разполага с набор от кули, които нанасят щети върху преминаващите чудовища. Чудовищата могат да бъдат няколко типа и идват на вълни. Всяко унищожено чудовище носи пари на играча, които могат да бъдат използвани за разполагане на допълнително кули. Играта приключва когато играчът унищожи всички вълни от чудовища или когато определен брой чудовища преминат кулите. Defend the Order! Съдържа и страници регистрация, логин и game lobby/start screen. В духа на opensource проектите Defend the Order! използва git и github за контролиране на версиите на програмния код.

2. Основни компоненти

а) Характеристика на кулите

- *АОЕ (Area of Effect)*
Площта, върху която кулата нанася щети. Може да бъде 1, демек само върху едно чудовище или повече, демек върху няколко чудовища
- *Цена*
Цената на кулата
- *Специално умение*
Кулата може да притежава специално умение, например забавяне на чудовищата
- *Щети*
Количеството щети, които кулата нанася върху чудовищата
- *Скорост на презареждане*
Скоростта, с която кулата може да стреля. Например 1 изстрел за 10 секунди

б) Характеристика на чудовищата

- *Живот*
Количеството живот на чудовищата.
- *Скорост*
Скоростта, с която чудовищата се движат по картата
- *Големина*
Количеството пространство, което чудовището заема на картата

с) Характеристика на картата

Картата представлява правоъгълник или квадрат, по който се движат чудовищата и играчът разполага кулите си. Чудовищата се движат по точно определени маршрути в зависимост от нивото. Карта може да има произволен фон, както и фон за пътя.

д) Game Lobby

От тази страница играчът може да стартира нова игра

е) Страница за логин/регистрация/забравена парола

На тази страница потребителите трябва да могат да се регистрират и логват в играта.

3. Изисквания

- Разработка на основната функционалност на играта: битката с чудовищата и преминаването по различните нива
- Разработка на 2 нива с различни характеристики
- Разработка на 3 типа кули с различни характеристики
- Разработка на 2 типа чудовища с различни характеристики (Например: бавни но силни чудовища, бързи но слаби, средни)
- Разработка на game lobby страницата
- Разработка на страницата за логин/регистрация/забравена парола

4. Технически задания

- Разработка на игровата част с HTML5
- Използване на twitter bootstrap за интерфейса на приложението
- Интегриране на github в проекта
- Избиране на opensource лиценз за проекта
- Спазване на форматиране на кода и най-добри конвенции с jshint
- Документиране на кода с jsdoc3

5. Бонус/незадължителни задания

- Добавяне на аудио ефекти

6. Критерии за оценяване

- Изпълнение на поставените задачи
- Изпълнение на основната функционалност на проекта
- Code coverage %
- Качество на автоматизираните тестове
- Спазването на конвенции и начини за форматиране на програмния код
- Качество на документацията
- Качество на схемата на базата данни
- Сложност (Complexity) на кода

7. Материали

- PHP <http://php.net/>
- Symfony <http://symfony.com/>
- HTML5
 - http://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp
 - http://www.w3schools.com/html/html5_canvas.asp
 - <http://www.youtube.com/watch?v=o3CBrcVAXTM>
 - <http://thecodeplayer.com/walkthrough/html5-game-tutorial-make-a-snake-game-using-html5-canvas-jquery>
 - <http://michalbe.blogspot.com/2010/09/simple-game-with-html5-canvas-part-1.html>
- PostgreSQL <http://www.postgresql.org/>
- Git <http://git-scm.com/>
- Github <https://github.com/>
- PHPUnit <http://phpunit.de/>
- Nodeunit <https://github.com/caolan/nodeunit>
- PHP_CodeSniffer https://github.com/squizlabs/PHP_CodeSniffer
- JSHint <http://www.jshint.com/>
- PHPDoc <http://www.phpdoc.org/>
- JSDoc3 <https://github.com/jsdoc3/jsdoc>
- Graphics/Assets
 - <http://answers.unity3d.com/questions/16650/game-asset-website-list-free-and-paid-textures-mod.html>
 - <http://getbootstrap.com/>