

Hang The Khan



**XS**software

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

Hang The Khan е онлайн вариант на класическата игра бесеница. Потребителите могат да се предизвикват и редуват ходовете си. Проектът включва логиката за регистрация/логин, класации и самата игра. В духа на opensource проектите Hang The Khan използва git и github за контролиране на версиите на програмния код.

## 2. Основни компоненти

### a) Лоби

Лобито представлява страница, на която потребителите виждат списък с активните си игри. Това е страницата, която позволява изиграването на ходовете в самите игри и преглеждането на крайния резултат от игрите.

### b) Стартиране на Игра

Отделна страница, на която потребителя вижда списък с приятелите си във Facebook, които играят приложението. След избор на даден приятел започва нова игра.

### c) Игрова Логика

Логиката следва механизмите на класическата игра бесеница. Потребителите избират дума от определена категория, която противникът трябва да познае.

### d) Класации

Класациите трябва да класират потребителите по брой спечелени игри.

### e) Логин/Регистрация

Проектът включва механизми за логин и регистрация в играта.

### f) Профилна страница

Всеки играч има профил, който съдържа информация за спечелени/изгубени игри. Най-успешна и най-слаба категория, средна продължителност на играта и позиция в класацията.

### 3. Изисквания

- Разработка на функционалността на играта
- Интеграция с Facebook
- Разработка на лоби страницата
- Разработка на логин страница
- Разработка на страница за регистрация
- Разработка на класации
- Разработка на профилните страници

#### 4. Технически задания

- Разработка на „backend“ на приложението с Ruby и Rails
- Използване на релационна база данни
- 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 rubocop

## 5. Бонус/незадължителни задания

- Разработване на автоматизирани тестове
- Разработване на facebook/social функционалност
- Разработване на забравена парола
- Разработване на facebook логин
- Разработване на messaging система

## 6. Критерии за оценяване

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



## 7. Материали

- Ruby on Rails <http://rubyonrails.org/>
- MySQL <http://www.mysql.com/>
- Tweeter Bootstrap <http://getbootstrap.com/>
- Git <http://git-scm.com/>
- Github <https://github.com/>
- Rspec <http://rspec.info/>
- Rubocop <https://github.com/bbatsov/rubocop>
- Rdoc <https://github.com/rdoc/rdoc>
- Graphics/Assets
  - <http://answers.unity3d.com/questions/16650/game-asset-website-list-free-and-paid-textures-mod.html>
  - <http://getbootstrap.com/>