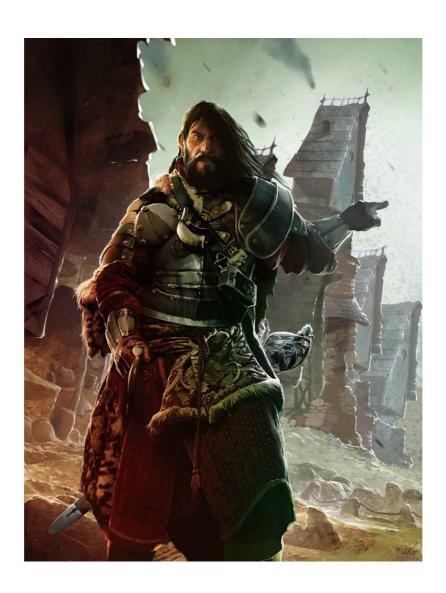
Hang The Khan



WWW.XS-SOFTWARE.COM

Съдържание

Описание	3
Основни компоненти	4
Изисквания	
Гехнически задания	
Бонус/незадължителни задания	
Критерии за оценяване	
Иатериали	



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

а) 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.

с) 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.

е) 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. Найуспешна 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-textur es-mod.html
 - http://getbootstrap.com/