

LadiesInSpace



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

LadiesInSpace е онлайн space shooter. Потребителят контролира кораб, който се движи само напред, наляво и надясно в пространството. През определен интервал се появяват препятствия като вражески кораби или астероиди. Корабът притежава оръжие, с което може да унищожава вражеските цели. В духа на opensource проектите LadiesInSpace използва git и github за контролиране на версиите на програмния код.

2. Основни компоненти

a) Кораб

Корабът може да се движи само напред, наляво и надясно в пространството. Възможно е и да забавя движението си напред. Корабът притежава оръжие, с което може да унищожава вражеските цели.

b) Астероиди

Астероидите се появяват на произволен принцип, като всеки астероид има размер и издържливост. След разрушаване астероида се разделя на по-малки части, които също притежават издържливост. При удар на астероида с главния кораб играчът губи играта.

c) Вражески кораби

Вражеските кораби се появяват на произволен принцип, като всеки от тях има издържливост и оръжие. Стрелят на произволен принцип, като при всяко попадение върху главния кораб играчът губи играта.

d) Точки

Колкото по-дълго време оцелее главният кораб, толкова по-бързо се трупат точките на играча. При унищожаване на вражески цели, потребителят печели допълнително точки.

3. Изисквания

- Разработка на функционалността за движение на кораба в пространството
- Разработка на оръжието на кораба
- Разработка на астероиди
- Разработка на вражески цели
- Разработване на системата за точкуване

4. Технически задания

- Използване на HTML5 game engine за разработка на приложението
- Използване на twitter bootstrap за рамката на приложението
- Интегриране на github в проекта
- Избиране на opensource лиценз за проекта
- Спазване на форматиране на кода и най-добри конвенции с jshint

5. Бонус/незадължителни задания

- Разработване на highscore модул
- Разработване на facebook/social функционалност
- Разработване на допълнителни оръжия
- Разработване на бонуси към кораба
- Разработване на допълнителни противници
- Разработване на допълнителни нива

6. Критерии за оценяване

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

7. Матеріали

- 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>
- Tweeter Bootstrap <http://getbootstrap.com/>
- Git <http://git-scm.com/>
- Github <https://github.com/>
- JSHint <http://www.jshint.com/>
- Graphics/Assets
 - <http://answers.unity3d.com/questions/16650/game-asset-website-list-free-and-paid-textures-mod.html>
 - <http://getbootstrap.com/>