

Madmoo Arcade



**XS**software

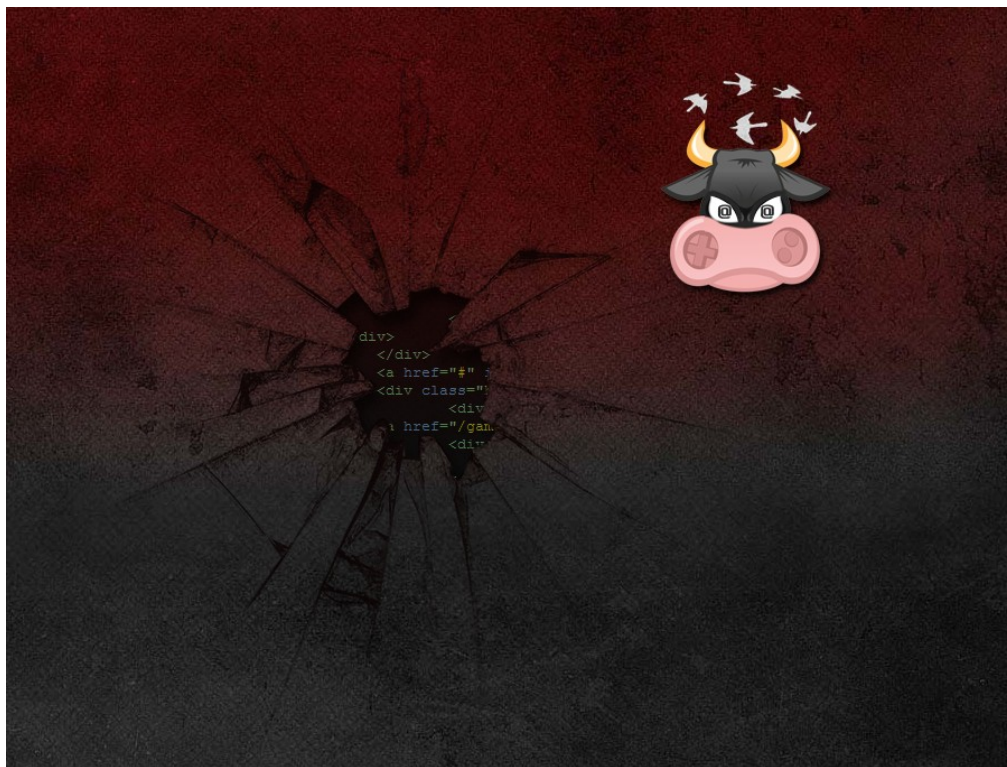
REDEFINING ONLINE ENTERTAINMENT

---

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

Madmo0 Arcade е arcade shooter, при който играчът стреля по движещи се мишени, които се появяват на произволен принцип по екрана. Играчът разполага с определено време, като всяка свалена мишена носи точки. В духа на opensource проектите Madmo0 Arcade използва git и github за контролиране на версиите на програмния код.

## 2. Основни компоненти

### а) Игращ

Игращът движи мерника си с мишката по екрана. При натискане на десния бутон се произвежда изстрел. След всеки изстрел оръжието на играча блокира за определен период от време.

### б) Мишени

Мишените се появяват на произволен принцип, като имат произволна траектория и скорост. Прямо скоростта и траекторията, всяка мишена носи различен брой точки.

### с) Сесия на играта

Всяка игра продължава точно определен период от време, след което приключва, показвайки информация за играта (точност, пропуски, точки и тн.).

### д) HighScore

Най-високият резултат на играча трябва да се пази и при подобрене да се показва съобщение на края на играта. За целта могат да се ползва технологията WebStorage или cookies.

### е) Споделяне във Facebook

Крайнният резултат от играта трябва да може да се споделя във Facebook.

### 3. Изисквания

- Разработка на функционалността за движение на мерника по екрана
- Разработка на функционалността за използване на оръжието на играча
- Разработка на мишените
- Разработка на точкуване
- Разработка на HighScore система
- Интеграция с Facebook

#### 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 бонуси за играча (удължаване на времето и тн.)
- Разработване на допълнителни мишени
- Разработване на допълнителни фонове

## 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. Матеріали

- HTML5
  - [http://www.w3schools.com/html/html5\\_intro.asp](http://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp)
  - [http://www.w3schools.com/html/html5\\_canvas.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/>