

## Felületterv és a hozzá tartozó funkcióleírás

Ebben a részben szeretném ismertetni, hogyan képzelem el a projektem kinézetét és logikáját. Ismertetni fogom az alkalmazással kapcsolatos főbb tudnivalókat, melyek segítségével látható lesz egy szakmabeli személy számára a program működése, ezzel segítve a továbbfejlesztését.

Az alkalmazásom futtatására internetes böngészőn keresztül lesz lehetőség. Ajánlott asztali számítógépen, vagy laptop, mivel a kártyák megfelelő megjelenéséhez kellően nagy méretű kijelző szükséges.

A feladatomat főként PHP programnyelvvel szeretném megvalósítani, emellett a JavaScript nyelvet is szeretném felhasználni az alkalmazás egyes részein. Az adatbázis kezelését a MySQL segítségével fogom megoldani. A frontend részhez szükséges lesz CSS és Bootstrap is, melyek segítségével szeretném elérni, hogy nagyon szemrevaló megjelenéssel rendelkezzen az alkalmazásom.

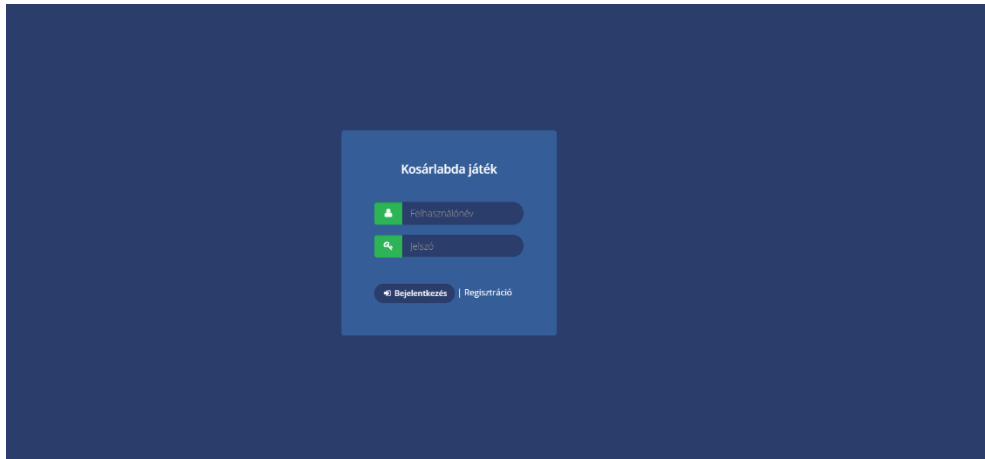
A vázrajzok készítéséhez használtam a canva.com nevű online tervező alkalmazást. Ennek segítségével könnyen el tudtam készíteni a tervezett felületeket. A képek szerkesztéséhez az Adobe Photoshop programot használtam.

Az alkalmazásomban elérhető funkciók nagymértékben függnék attól, hogy a bejelentkezett felhasználó milyen jogosultságokkal rendelkezik. A későbbiekben ismertetem a funkciókat részletesen is, most csak a főbb elemeket említem meg.

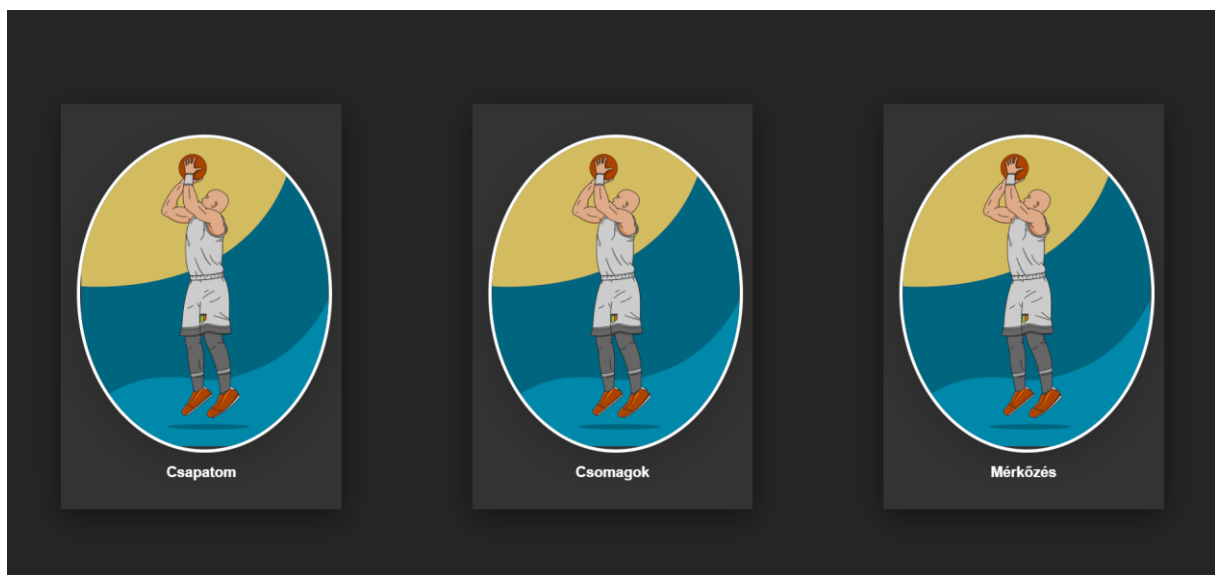
Regisztráció után az alapértelmezett jogosultság a felhasználó. Egy másik jogosultság a moderátor. Aki ezzel rendelkezik számára elérhető az a lehetőség, hogy tudja változtatni a játékosok adatait és az ellenfelek táblában lévő csapatok adatait. Emellett egy admin jogosultság lesz még programomban, akinek módjában áll változtatni a felhasználók jogosultságát és a csapatokkal kapcsolatos adatokat szerkeszteni.

Az alkalmazásom indítóoldala a bejelentkezési felület lesz. Ezen semmi extra funkció nem lesz megtalálható, két beviteli mező és két gomb. Az egyik gomb a bejelentkezési gomb lesz, míg a másik át fog irányítani a regisztrációs oldalra. Emellett egy elfelejtett jelszó funkció is helyet kap az oldalon. A bejelentkezéshez szükséges adatok a felhasználónév és a jelszó, melyek megadása után a felhasználó elkezdheti a játékot. Az elfelejtett jelszó gomb szintén egy oldalra irányít át, ahol a felhasználó segítséget kap, ha elfelejtette jelszavát és szeretne újat kérni.

A regisztrációs oldal hasonló, mint a bejelentkezési felület, viszont több beviteli mezőt fog tartalmazni. Szükséges lesz megadni a felhasználónevet, egy email címet és egy jelszót. A regisztráció megtörténte után megjelenik egy felugró panel, amely megköszöni a regisztrációt, majd a panelen látható gomb megnyomásával átirányítás történik a bejelentkezési felületre. Itt látható a bejelentkezési oldal tervezett kinézete.



Ahogy említettem a bejelentkezés megtörténte után elindul a játék. Először a felhasználó jogosultsággal rendelkezők szempontjából szeretném leírni a játék menetét. Azonnal megjelenik egy választó menü, ahol a felhasználó eldöntheti, hogy megnézi a csapatát, csomagot nyit, vagy mérkőzést játszik. Ezt az alábbihoz hasonló formában tervezem megvalósítani.



Ezen a felületen emellett még meg fog jelenni a felhasználó eddigi statisztikája. Itt megtekintheti eddig mennyi mérkőzést vívott, ebből mennyit nyert meg, mennyit veszített el.

Amennyiben a csapata megtekintését választja, megjelennek táblázatos formában a játékosai és lehetősége lesz megtekinteni az adataikat, vagy eladni őket. Ez a menüpont arra szolgál, hogy láthassa a felhasználó, milyen erősségűek a játékosai és együtt tekinthesse át őket.

A csomagok menüpont hasonlóan fog kinézni, mint a menü rész. Több lehetőség közül választhatja ki, mekkora értékű csomagot szeretne venni. A csomagokat ezután ki is nyithatja, majd eldöntheti, hogy csapatához adja-e a játékost, vagy eladja a játékos értékének megfelelő összegért.

A mérkőzés menüpont mérkőzések lejátszására szolgál. Eldöntheti a felhasználó, hogy milyen erősségű ellenféllel szemben szeretné lejátszani a mérkőzést, majd elkezdődhet a játék. Itt meg lesz jelenítve a két csapat neve és az aktuális eredmény. Ezalatt látható lesz a játékosok kártyáinak listája.

Csapatnév	1 - 2	Ellenfél
Játékos	Játékos	Játékos
Játékos	Játékos	Játékos

Amikor a felhasználó rákattint egy játékos kártyájára lehetősége nyílik kiválasztani, hogy a játékos mely tulajdonságával szeretne párbajt vívni az ellenfél játékosával. A párbaj úgy zajlik, hogy mindkét csapat esetén ki kell választani egy játékost, majd a választott tulajdonság értékének összehasonlítása történik. A győztes játékos szerez a csapatának egy pontot. Ezután újabb párbaj következik. A mérkőzések addig tartanak, míg egyik csapat el nem éri a 10 pontot. A mérkőzések után visszatér a menübe.

Amennyiben moderátor jogosultsággal történik a bejelentkezés a menüben más opciók jelennek meg. A menü felülete hasonlóképpen jelenik meg, mint a már korábban ismertetett menü. A megjelenő opciók a következők: ellenfél csapatok szerkesztése és játékosok szerkesztése. A szerkesztés mellett új elemek hozzáadására is lehetősége lesz a moderátornak. Az ellenfél

csapatok szerkesztésénél változtatásokat tehet a csapat nevében, a csapatban szereplő játékosokat is megváltoztathatja és a csapat szintjét is megváltoztathatja. Lényegében a moderátori fiók a felhasználókkal kapcsolatos módosításokat nem tudja megtenni, viszont a játékban szereplő elemekkel mindenféle változtatást meg tud tenni. A játékosok listázása ehhez a vázrajzhoz hasonló felülettel lesz megvalósítva.

### Játékosok listája

név	összpontszám	hárompontos	zsákolás	ár	szerkesztés
név	összpontszám	hárompontos	zsákolás	ár	szerkesztés
név	összpontszám	hárompontos	zsákolás	ár	szerkesztés
név	összpontszám	hárompontos	zsákolás	ár	szerkesztés
név	összpontszám	hárompontos	zsákolás	ár	szerkesztés

Az admin jogosultsággal történő bejelentkezés után az előbbieken már ismertetetthez hasonló menüpont fog megjelenni, viszont itt az opciók a felhasználókkal kapcsolatosak lesznek. Választhat a felhasználók szerkesztése és a csapatok szerkesztése opciók között. A felhasználók szerkesztése menüpontnál lehetősége lesz módosítani a felhasználók felhasználónevét, a jogosultságukat, a pénzüket és lehetőségük lesz aktiválni, vagy inaktiválni az adott felhasználót. Mindezek mellett a felhasználóhoz tartozó csapatot is lehetősége lesz módosítani. Táblázatos formában lesz erre is lehetősége.

A csapatokban lévő játékosok maximális létszáma 12 fő. Amennyiben a csomagok nyitásánál átlépné az illető a létszámhatárt lehetősége lesz megkapni a játékos árának megfelelő összeget a pénzéhez.

Regisztráció után a felhasználó kap egy öt darab kártyát és tízezer pénzüsszeget a vagyonához. Azért kap öt játékost, mert a mérkőzés elindításához legalább ennyi kártyára van szüksége. Kevesebb kártyával nem lesz lehetősége mérkőzést játszani. A kezdeti vagyon azért lényeges, hogy már induláskor tudjon csomagokat nyitni a játékos.

A csomagok között többféle opció is megjelenik. Elérhető lesz 2000-10000 értékű csomag. Ezen csomagok kinyitásával a felhasználók bővíthetik csapataik létszámát. Ezek a csomagok vagy játékost fognak tartalmazni, vagy egy pénzüsszeget, mely a csomag áránál kevesebb is

lehet. Ezzel szeretném élvezetessé tenni a játékot. Nem minden esetben nyer ezáltal a felhasználó, esetenként rosszul is kijöhet ebből.

A felhasználók pénzösszegüket nem tudják feltölteni, csak mérkőzések lejátszása után kapnak a mérkőzés kimenetelének megfelelő összeget, vagy csomagok nyitása útján szerezhettek pénzt.

A felhasználói fiókok törlésére nem lesz lehetőség. Az adatbázisomban elérhető lesz aktív néven egy mező, mely arra szolgál, hogy mutassa a felhasználó aktív-e, vagy sem. Ez azért lényeges, mert az adatok felbecsülhetetlen értékűek, ezért nem helyénvaló törölni a meglévő adatokat. Amennyiben a fiók inaktív nem lesz lehetőség a bejelentkezésre és az ehhez kapcsolódó folyamatokra, mint a saját csapat menedzselése és mérkőzések lejátszása.

A fentebb ismertetett tervek alapján fogom megvalósítani a projektet, mely remélem valóban hasznos applikáció lesz a téma iránt érdeklődőknek.