



Dizájner Döntő feladat
2014

Arany fokozatú támogatók



YAHOO!

Szakmai partnerek



Szervezők



BeeSmarter #2 App dizájn verseny

A verseny célja

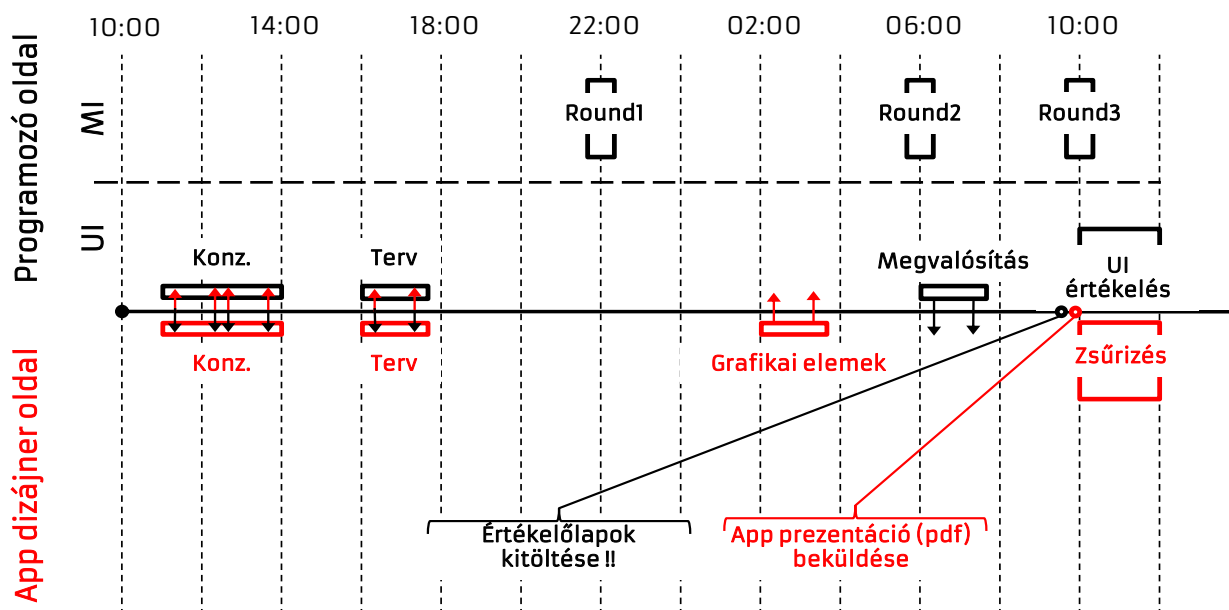
A dizájn verseny a BeeSmarter programozói versennyel párhuzamosan, a a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen közös szervezésben valósul meg. Az ideji verseny feladata egy **app teljes megvalósítása**: egy alkalmazáskonceptió és párhuzamosan fejlődő dizájnerv terv alapján kell a verseny végére a lehető legjobb és legjobb, a referencia tableten futó alkalmazást elkészíteni. Az általunk kiválasztott és előkészített applikáció egy fantasy kártyajátékon alapul, ahol a látvány kellőképpen érvényesülni tud. Ugyanakkor csak a játék logikáját rögzítettük, a dizájnerv feladata a játék koncepció (skinelés) és az UI tervek kidolgozása.

A dizájnerv és a programozói verseny szimbiózisban zajlik: a dizájnerv csapatok az applikáció teljes dizájnervtervén dolgoznak szoros együttműködésben a programozói csapatokkal. A mobil alkalmazások esetén kulcskérdés a felhasználói élmény maximalizálása, ami a dizájnervek és a programozók szoros együttműködését igényli. Ez a kapcsolat azonban nem mindig kiegyensúlyozott, a versenyen 24 órába sűrítettük azt a gyakran hónapokig tartó egyeztető folyamatot, ami végül a tökéletes felhasználói élményt nyújtó alkalmazást eredményezi.

A verseny lebonyolítása

A verseny során egy dizájnerv csapathoz két programozó csapat tartozik. A dizájnerv csapat feladata az alkalmazás UI koncepciójának kialakítása szoros egyeztetésben a programozó csapatokkal külön-külön. Az együttműködés sikeressége is értékelési szempont (a részleteket az Értékelési szempontok szakaszban írtuk le)! A programozók feladata a dizájnerv csapattal konszenzusos alapon kialakított UI megvalósítása teljes látványában, amihez a dizájnervek biztosítják a szükséges grafikai elemeket.

A verseny javasolt ütemterve a következő ábrán látható.



A verseny megkezdése utáni rövid értelmezési időszak után a dizájnerek csapat felkeresi a számukra kijelölt két programozó csapatot (**Konz.**), és konzultálnak az alkalmazás alapkonceptjéről és a megvalósítandó (ill. a 24 órában megvalósítható) UI tervekről. A dizájnerek egy újabb megbeszélésen (**Terv**) bemutatják az előzetes terveket, amelyek közül konszenzusos alapon kiválasztásra kerül a végleges terv. A dizájnerek csapatok az UI-hoz szükséges kész grafikai elemeket a verseny második szakaszában (**Grafikai elemek**) adják át a programozó csapatoknak. A programozó csapatok ezeket behúzzák, és a tervek alapján elkészítik az alkalmazás első változatát, amit bemutatnak a dizájnerek csapatnak (**Megvalósítás**). Az alkalmazás UI oldala ezek után szükség szerint a programozói oldalon még persze finomítható.

A verseny végén egy prezentációt kell készíteni, amit pdf formátumban be kell adni.

Értékelési szempontok

Az elkészült alkalmazás dizájn szempontok szerinti értékelését a szakmai zsűri végzi. Ugyanakkor a programozó-dizájn együttműködés sikeressége is helyet kap a pontozási rendszerben.

A pontozás az alábbi szempontok alapján súlyozódik:

Értékelési szempontok:	megjegyzés	Elérhető pontszám
Programozói értékelés	A dizájnerek együttműködési (10p) és kommunikációs képességeit (10p) méri programozói szempontból. vasárnap 10:00, programozók	20 pont
Játék vizuális összképe	vasárnap 10:00-12:00, zsűri	15 pont
Kártyák vizuális egysége	vasárnap 10:00-12:00, zsűri	15 pont
Kártyák értelmezhetősége	vasárnap 10:00-12:00, zsűri	15 pont
Effektek vizuális megjelenése	vasárnap 10:00-12:00, zsűri	15 pont
Hangok illeszkedése a vizuális külalakhoz	vasárnap 10:00-12:00, zsűri	10 pont
A prezentált játék értelmezhetősége.	vasárnap 10:00-12:00, zsűri	10 pont
Prezentáció minősége	vasárnap 10:00-12:00, zsűri	10 pont
	Összesen:	110 pont

A versenyben hangsúlyos szerepe van az app dizájnerek-programozók interakciónak, aminek programozói oldalát a dizájnerek csapatoktól kapott értékeléssel pontozzuk. A programozók értékelőlapján 4 kategória szerepel: i) pontos megfogalmazás, érthetőség (0-5 pont), ii) segítőkészség (0-5 pont), iii) együttműködési hajlandóság (0-5 pont), iv) UI megvalósíthatósága (0-5 pont). A programozói értékeléshez hasonlóan a dizájnerek is értékelik a programozókat ugyanolyan együttműködési és kommunikációs szempontok szerint.

Javaslatok dizájn szempontból

Tervezzétek meg a program felületét, a kártyákat, a harcokat. Legyen a felület egyedi, de könnyen értelmezhető. Tervezzétek látványos effekteket, mozgásokat, animációkat, de ezek ne nyomják el a játék összképét.

Legyen cél a maximális felhasználói élményt nyújtó felület.

A játékhoz használjatok háttérzenét, tervezetek hangokat az effekteknek. Ezek illeszkedjenek a külalakhoz, de ne legyenek zavaróak.

Tervezzétek egyedi felületeket, de folyamatosan konzultáljatok a programozókkal, mert a játék szerkezetének mindenkinél egyeznie kell.

Mivel kétszer kell elkészíteni ugyanazt a játékot, a 2 legjobb terveteket vigyétek végig. Mind a kétszer maximális igényességgel készítsétek az alkalmazást.

Egyszerre tervezzétek mind a kettőt, ne egymás után. Nehogy az egyikre ne maradjon idő, lehúzza ezzel a programozóitokat is. Ne legyetek a magatok konkurenciája, tudjátok integrálni a jó ötleteiteket. Mivel kétszer készítitek el ugyanazt, nehezebb két különálló egységet tervezni. Figyeljete az alkalmazás összképére, játszhatóságára. Élmény legyen a játék! Készítsetek magatoknak saját részletes ütemtervet.

A feladat

A feladat egy körökre osztott online fantasy kártyajáték mobil kliensének megvalósítása.

A kliens feladata, hogy a játék szerverhez csatlakozva a számára kiosztott ellenféllel egy csatát a játékszabályok szerint megvívjon és megnyerjen.

A kliens egy játékszerverhez kapcsolódik, aminek API hívásaival végre tudja hajtani a csata lebonyolításához szükséges lépéseket. Ezeket részletesen a **Játékszabályok** fejezet írja le.

A lépésekről a kliens mesterséges intelligenciája dönt. Az ehhez rendelkezésre álló döntési idő korlátozott, túl hosszú gondolkozási idő esetén a kliens automatikusan elveszíti az aktuális játszmát.

A kliens feladata továbbá, hogy a csata aktuális állását a felhasználói felületen megjelenítse. Az alkalmazásnak biztosítania kell a manuális játék lehetőségét is, amelyhez a lehető legjobb felhasználói élményt kell nyújtja.

Játékszabályok

Az alábbi fantasy megfogalmazású játékszabályok a játéklogika könnyebb megértéshez adnak támaszt. A dizájnerek ehhez a játéklogikához teljesen más vizuális koncepciót (skin) is tervezhetnek, ugyanakkor a játéklogika és a paraméterek nem módosulhatnak.

A játékban egy varázsló szerepébe bújhatsz, aki más varázslókkal küzd meg lények és varázslatok megidézésével. A varázsló 5 mágikus elemet használ egy csata során: Tűz, Víz, Levegő, Föld és Illúzió. Minden mágikus elemhez tartozik 4 kártya, tehát a varázsló az előtte fekvő deckből vállogathat kártyalapokat, a deck mérete 5x4.

Minden varázsló 60életerő ponttal kezdi a játékot. Minden varázsló rendelkezik további 5 számmal, amelyek a varázsló erejét reprezentálják az 5 mágikus elemre vonatkozóan. Minden alkalommal, amikor egy lényt vagy varázslatot megidézel, a megfelelő elemhez tartozó erő az idézés költségével fog csökkenni (ha nincs elég erőforrás, akkor a kártya nem játszható ki). Ugyanakkor ezek minden körben egy ponttal nőnek.

Minden megidézett lény rendelkezik támadó erővel és életerővel. Ha egy lény

megtámad egy ellenséges lényt, akkor az ellenséges lény életereje a támadó lény támadó erejével csökken. Ha egy lény életereje elfogy, akkor a lény meghal.

Minden varázsló 6 megidézett lényel rendelkezhetsz egyszerre, ehhez 6 slot áll rendelkezésre a képernyőn. Minden körben a már megidézett lények támadják az ellenfelet. Minden lény külön támad, ilyenkor az ellenfél megidézett lényei az ellenfél első védvonalaként viselkednek: a támadó lények a velük szemközti slotban védekező lényeket sebzik. Ha egy támadó lényel szemközti slotban nincs védekező lény, akkor a támadó közvetlenül az ellenséges varázslót sebzik, annak életerejét a támadás erejével csökkentve.

A varázslatok olyan speciális kártyák, amik a kijátszás során a következő hatásokat válthatják ki:

- sebzés egy célpont lényen,
- sebzés az ellenfél összes lényén,
- közvetlen sebzés az ellenfél varázslón,
- egy saját megidézett lény gyógyítása,
- az összes saját megidézett lény gyógyítása,
- a varázsló gyógyítása,
- egy elemi erő növelése,
- egy elemi erő regenerálódásának növelése (körönként több mint eggyel nő).

Egyes lények szintén rendelkeznek a fenti speciális hatásokkal, ám szemben a varázslatokkal ezek nem csak kijátszás pillantában lehetnek aktívak:

- hatás csak a megidézéskor (*onSummon*)
- hatás minden körben (*onSummonOVT*)

A játszmát akkor nyered meg, ha az ellenséges varázsló életereje a te körödben elfogy.

Ha valami nem világos, akkor a tájékozódáshoz (a játék könnyebb megértéséhez) a kibővített játékról az alábbi linken találtok videót:

<http://www.spectromancer.com/>

A kártyák

A játékban mágikus elemenként 4 kártya érhető el (összesen tehát $5 \times 4 = 20$ kártya van implementálva a szerveren). A játékban a teljes kártyapakli rákerül a deckre.

A **Tűz** mágikus elem kártyái a következők:

Kártya neve	Típus	Költség	Támadóerő	Életerő	Jellemző
Wall of Fire	lény	2	0	5	When Fire Wall is summoned it deals 5 damage to opponent's creatures.
Priest of Fire	lény	3	3	13	Priest of Fire increases by 1 the growth of owner's Fire power.
Bargul	lény	8	8	22	When Bargul is summoned it deals 4 damage to each other creature.
Inferno	varázslat	9	-	-	Deals 18 damage to all opponent's creatures.

A **Víz** mágikus elem kártyái a következők:

Kártya neve	Típus	Költség	Támadóerő	Életerő	Jellemző
Sea Sprite	lény	2	5	22	Sea Sprite deals 2 damage to owner each turn.
Merfolk Apostate	lény	3	3	10	When Merfolk Apostate is summoned it increases owner's Fire power by 2.
Mind Master	lény	8	6	22	Mind Master increases by 1 the growth of all owner's powers.
Astral Guard	lény	10	1	16	Astral Guard decreases by 1 the growth of all opponent's powers.

A **Levegő** mágikus elem kártyái a következők:

Kártya neve	Típus	Költség	Támadóerő	Életerő	Jellemző
Faerie Sage	lény	4	4	19	When Faerie Sage is summoned it heals 4 life to it's owner.
Phoenix	lény	5	5	18	When Phoenix is summoned it decreases the opponent player's Fire power by 3.

Chain Lightning	varázslat	8	-	-	Deals 9 damage to opponent and each of opponent's creatures.
Tornado	varázslat	10	-	-	Destroys target opponent's creature. (100dmg)

A Föld mágikus elem kártyái a következők:

Kártya neve	Típus	Költség	Támadóerő	Életerő	Jellemző
Elven Healer	lény	1	2	12	Elven Healer heals owner 3 life each turn.
Rejuvenation	varázslat	4	-	-	Caster gains 10 life.
Stone Rain	varázslat	9	-	-	Deals 25 damage to each creature.
Hydra	lény	10	3	40	At the begining of it's owner's turn Hydra deals 3 damage to each of opponent's creatures.

A Illúzió mágikus elem kártyái a következők:

Kártya neve	Típus	Költség	Támadóerő	Életerő	Jellemző
Dream of Plenty	varázslat	1	-	-	Increases owner's Fire, Air, Water Earth, powers by 1.
Wall of Illusions	lény	5	0	32	Wall of Illusions deal 3 damage to opponent each turn.
Spectral Assassin	lény	5	6	24	When Spectral Assassin is summoned it deals 12 damage to opponent.
Infinite Wall	lény	5	0	60	-

Minimum megtervezendő a 20 kártya, de legyen cél az összes.

A játékhoz tartozó kártyákról, az alábbi linken találtok leírásokat:

http://www.spectromancer.com/cardlist_en.htm