Minden vagy semmi (V.230227)

A játék célja a **megfigyelőképesség fejlesztése** a kártyákon szereplő objektumok értékének és színének megfigyelésével, és a megfelelő kártya kiválasztásával.

A program **bármilyen böngészőből használható** (számítógépen, tableten, telefonon is működik, operációs rendszertől függetlenül). A megjelenítés 1920x1080-as felbontásra optimalizált, de a megjelenítő felbontásához és a böngészőablak méretéhez automatikusan igazodik, de lehetséges a teljes képernyős mód használata (gomb) is.

A kezdőképernyő (menü) felépítése:

Megnyitáskor a **menü** jelenik meg (bal felső sarokban a verziószám – a kiadás dátuma):

A **jobb sarok**ban lévő gombbal egy rövid **súgó** érhető el.
A felső sorban a **bal oldali váltógomb-párral** a **két játékmód** között lehet váltani:

- **Végtelen játék** (alapértelmezett): ebben az **kilépésig lehet az adott kártyakészlettel játszani**, és **nincs pontozás**. Alkalmas továbbá a játék használatának gyakorlására, illetve interaktív táblánál frontális munkára, vagy tanulók egyenkénti kihívásával.
- **Páros játék**: ilyenkor **2 játékos játszhat egymással 10 kör**ös játékokat. A helyes és helytelen **megoldások**, illetve a **felhasznált idő** dönti el a nyertest.

A **jobb oldali** gombok egymástól függetlenül kapcsolhatók, és a megjelenést szabályozzák:

- **Háttérkép:** Bekapcsolva **a játékterület háttere a témához igazodó**, kikapcsolva egyszínű **fehér**.
- **Kártyaháttér:** Bekapcsolva **a kártyák háttere négyféle minta közül véletlenszerű** (mosolygó arcok, buborékok, négyzetek, vonalak), kikapcsolva egyszínű **fehér**.

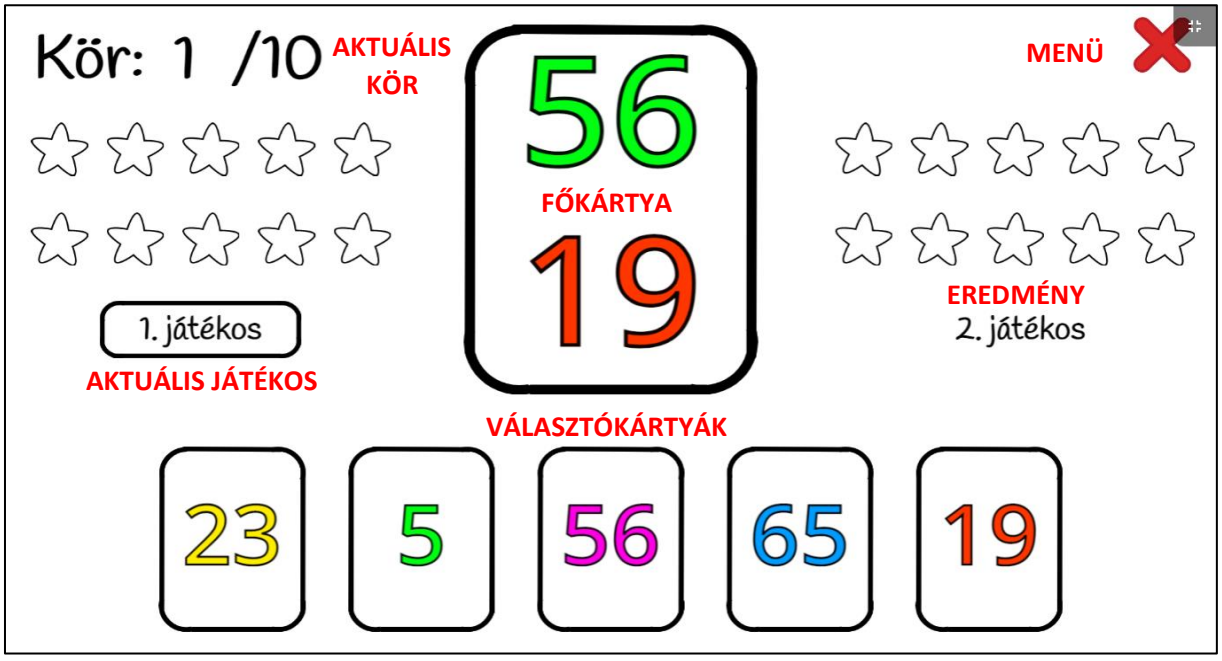
A gombok megjelenése **aktív állapotban fekete, inaktív állapotban szürke**. **Alapesetben kikapcsolt állapotban vannak**, akkor célszerű bekapcsolni, amennyiben nem zavaróak, ez esetben a játék hangulatát javíthatják. Ha már indítottunk játékot, és úgy térünk vissza a menübe, a gombok megőrzik a korábbi állapotukat.

Az alsó 3 sorban a kártyákon megjeleníthető 13 féle készlet (számok tanult számkörönként, betűk, irányok, sík- és térbeli alakzatok, állatok, növények, dobókocka, szimbólumok) **választógombjai jelennek meg.**

A játékmód és a megjelenés beállítása után a játék valamely kártyakészlet-gombra kattintva indítható.



A játékterület felépítése: A kiválasztott játékmódtól függően lehet eltérés a játékelemek megjelenése között. Közös pont a nagyméretű, két elemet tartalmazó „főkártya”, és az alul, egy sorban elhelyezkedő, 5 db, darabonként egy-egy elemet tartalmazó „választókártya”, valamint a jobb felső sarokban lévő piros „X” gomb, mellyel a játékot megszakítva a menübe lehet visszatérni (a böngészőablak / fül bezárásával lehet a játékból kilépni).

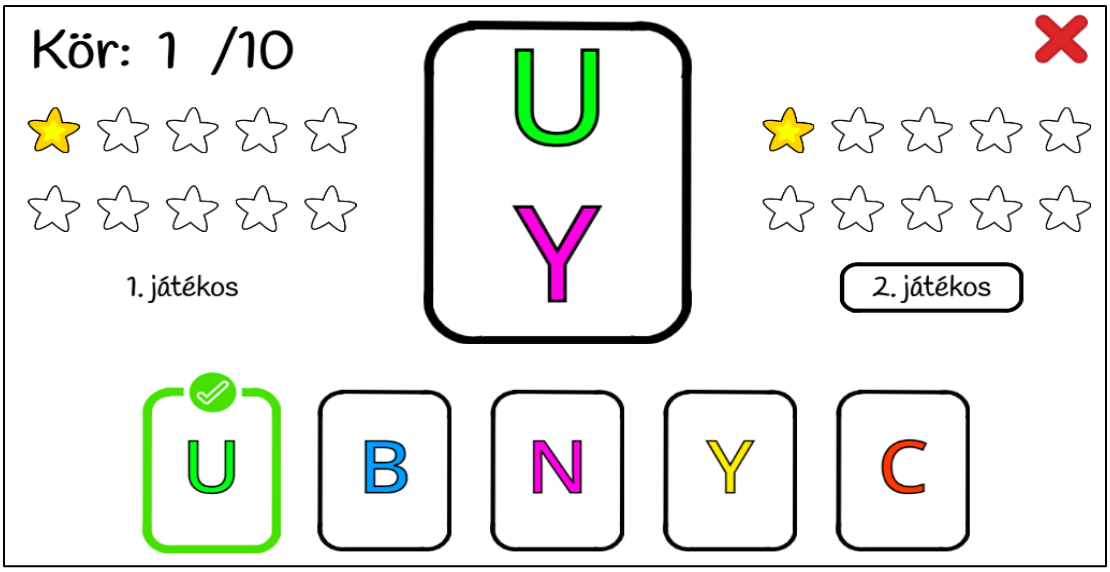


A körök számát, valamint a játékosok eredményeit jelző csillagok csak „páros játék” üzemmódban jelennek meg, továbbá szintén csak ekkor látható az éppen soron következő játékost kijelölő keret is.

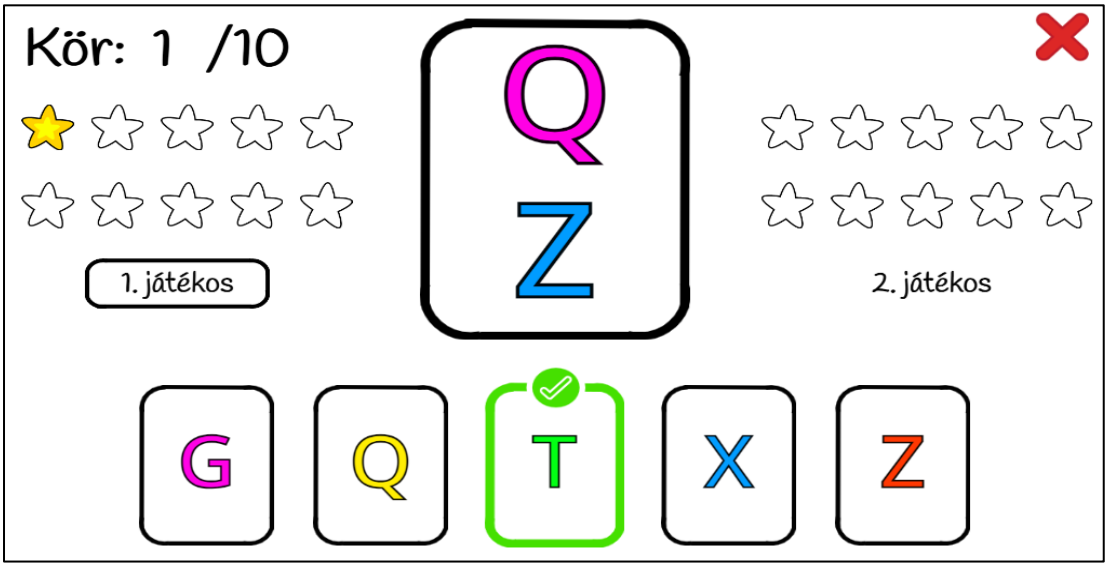
A játék menete és célja: Végtelen játékban tetszés szerinti kör játszható, **páros módban** mindkét játékos 10-10 feladványt kap (1 kör = 2 feladvány, játékosonként 1), **aki több helyes megoldást ér el, az nyer. Azonos számú jó megoldás esetén az összesen kevesebb időt felhasználó nyer.**

A feladat, hogy **az alsó sorban lévő kártyák közül ki kell választani** azt, amelyik:

- **értékben IS** (szám, betű, forma…) **és színben** (piros, kék, zöld, sárga, lila) **IS PONTOSAN UGYANÚGY szerepel a főkártyán**: a példán a zöld „U” megtalálható az alsó kártyák között, így ez a helyes válasz;

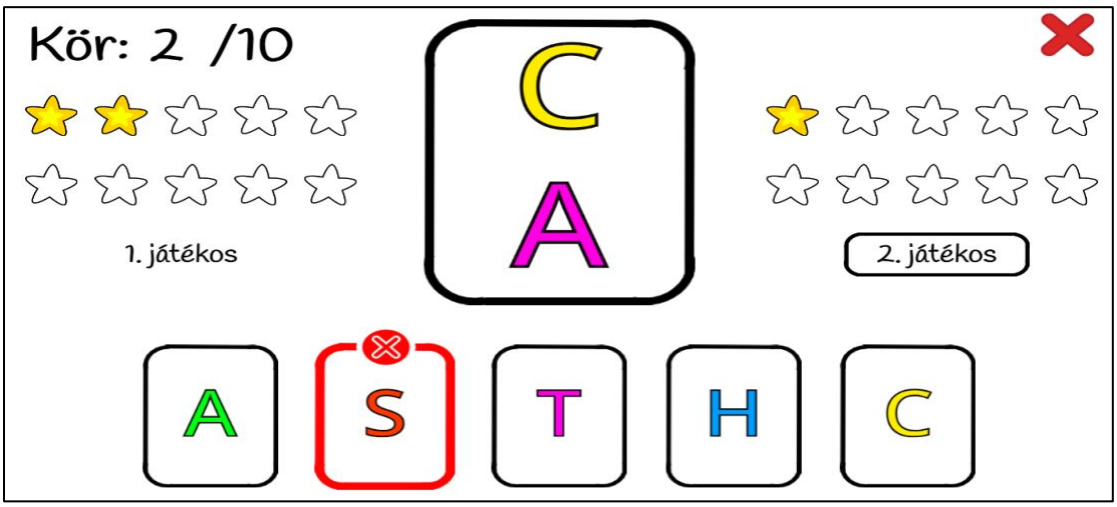


- **vagy SEM értékben, SEM színben nem egyezik a főkártya egyik elemével sem**: a példán lila „Q” és kék „Z” látható. Mivel sem lila „Q”, sem kék „Z” nem látható, a helyes megoldás a zöld „T” (a lila „G” , a sárga „Q”, a kék „X”, és a piros „Z” valamely tulajdonságában egyezik a főkártya valamely elemével, ezért „kiesik”).

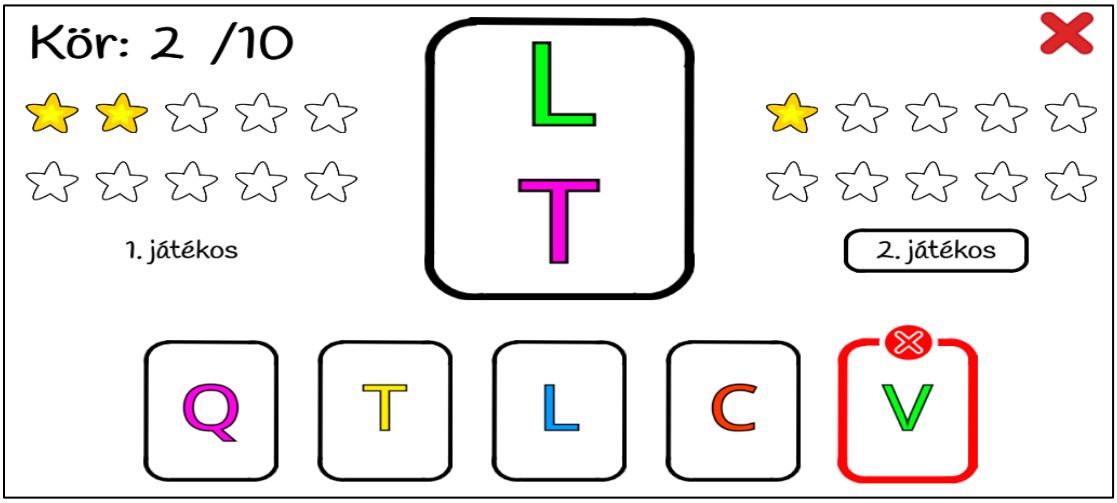


Két példa helytelen válaszokra:

- a 2. játékos helytelen választ adott, mert bár a kiválasztott piros „S” mind értékében, mind színében különbözik a főkártyán lévőtől (sárga „C”, lila „A”), de maga a sárga „C” szerepel az alsó kártyák között, így ez lett volna a helyes válasz.



- a 2. játékos helytelen választ adott, mert a főkártyán lévő „L” betű zöld, ahogy a kiválasztott „V” betű is. Ez azonban csak egy tulajdonság egyezése, ezért a válasz helytelen. A helyes válasz a piros „C” lett volna, mert sem piros színű, sem „C” értékű objektum nem szerepel a felső kártyán.



A **válasz helyességét zöld pipás keret** mutatja, **és új leosztást kapunk** (mindkét játékmódban); míg **helytelenségét piros „x”-es keret jelzi**, ezután **végtelen módban újra lehet próbálkozni ugyanezzel a leosztással** megtalálni a helyes kártyát, **páros módban a másik játékos kap új leosztást** (hogy ne legyen több ideje megtalálni a helyes választ a másik játékos gondolkodási ideje alatt, annak esetleges rossz válasza után). Mindkét típusú keret **1 másodpercig látszik. Páros módban a helyesen megválaszolt kör sorszámát jelképező csillag színt kap**, a helytelen válaszok jelölője marad fehér.

Az utolsó kör végén „eredményhirdetés”, melynek kimenetele lehet:

- 1. vagy 2. játékos nyert – több helyes válasza van (kupa)
- 1. vagy 2. játékos nyert (rövidebb idővel) – azonos helyes válasz van, de rövidebb idő alatt születtek (kupa + óra)
- Döntetlen – ugyanannyi helyes válasz ugyanannyi idő alatt (kicsi az esélye, mert századmásodpercig mér)



Megjegyzések: A program minden kártyát külön generál (érték / szín ismétlődése nélkül). Előfordulhatna, hogy **betűkártyás üzemmódban** véletlenül olyan kártyák kerülnek egymás mellé, melyek együttesen **illetlen / sértő szó**t adnak ki. Ennek megelőzésére beépítésre került egy **obszcenitás-szűrő**, mely a leggyakrabban előforduló ilyen jellegű szavakat magyarul (és korlátozott mértékben a két leggyakrabban tanult idegen nyelven, angolul és németül) szűri azáltal, hogy a generált kártyák tartalmát összefűzi, és átfuttatja egy adatbázison. Ha egyezés van (= obszcén szó), még megjelenítés előtt új kártyasorozatot állít elő.

Frissítési jegyzék (a verziószám a kiadás dátuma éévhnn formátumban):

- V.230227: első kiadás