

Симулятор. Игра с помощью мобильных устройств

В качестве кнопок можно использовать не реальные кнопки, сделанные на основе джойстика и клавиатуры, а мобильные телефоны и планшеты (ну или любые другие устройства с возможностью). Это повышает интерес к процессу и экономит бюджет ведущего.

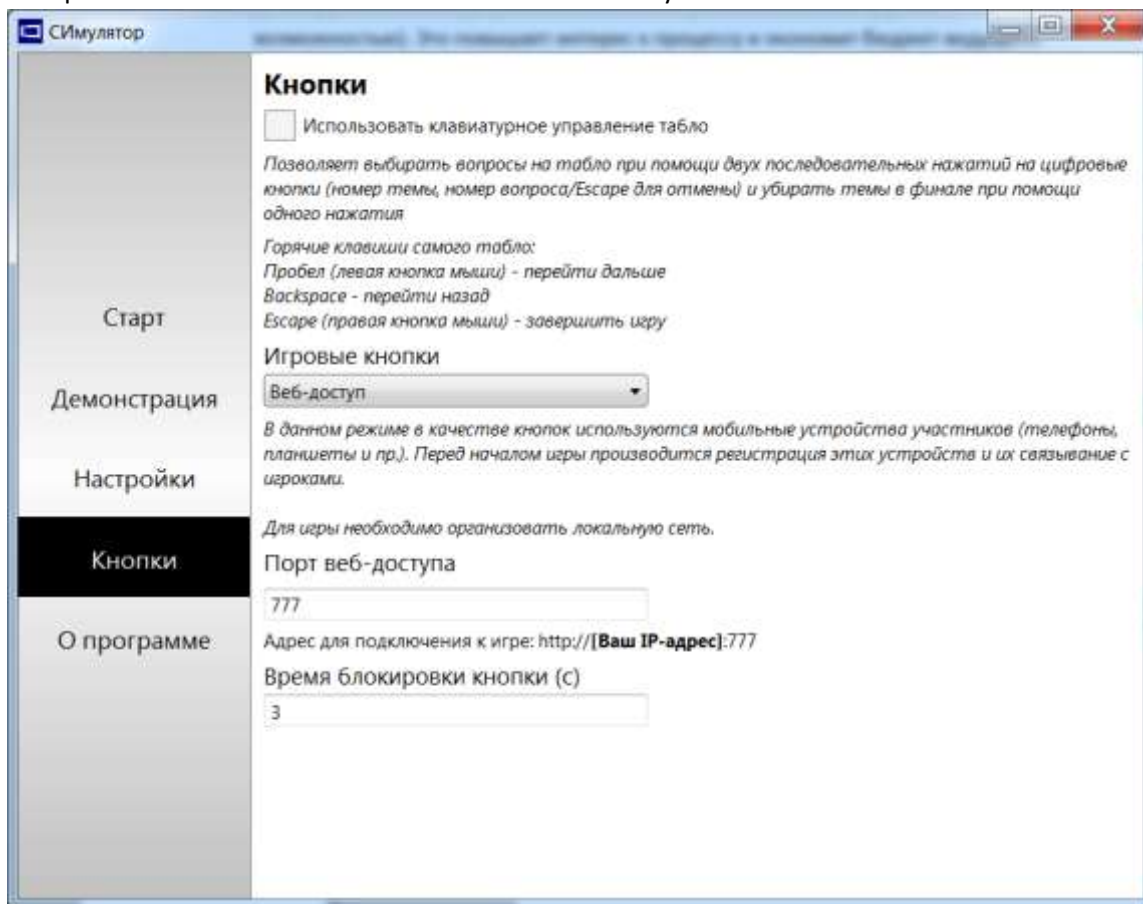
На мобильные устройства ничего устанавливать не требуется.



Делается это так.

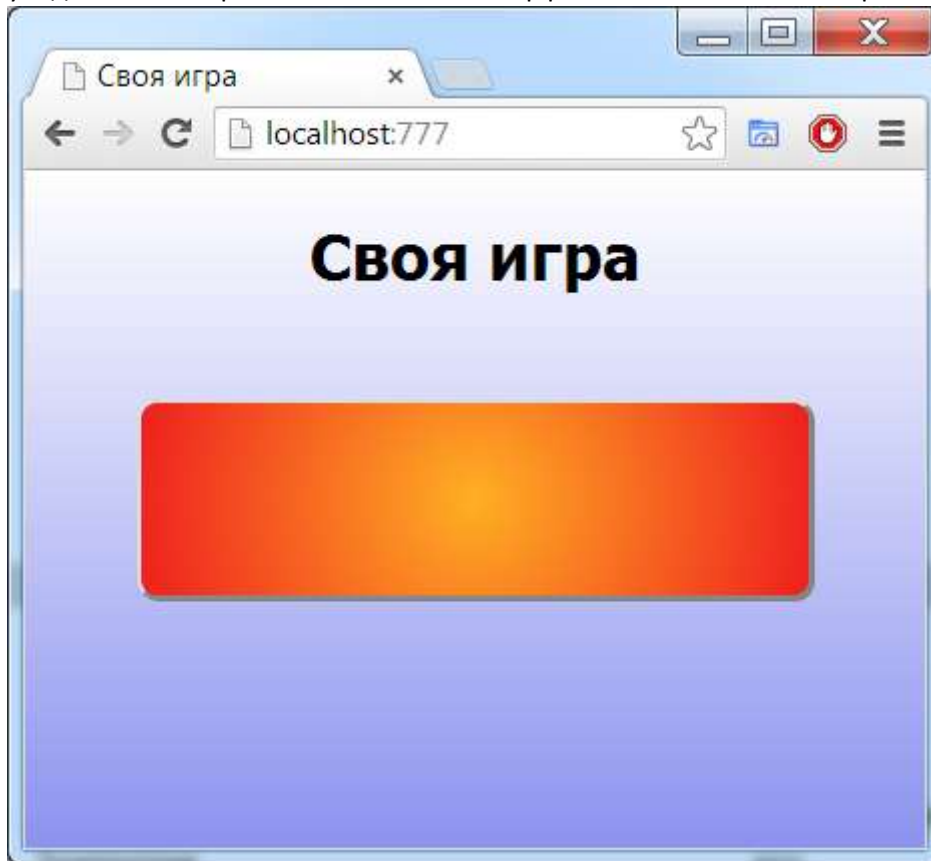
1. Организатор создаёт на своём компьютере Wi-Fi-сеть (или подключается к существующей сети). Он публично объявляет свой IP-адрес.

2. В настройках кнопок задаётся режим «Веб-доступа». Задаётся порт для подключения, который также публично объявляется.

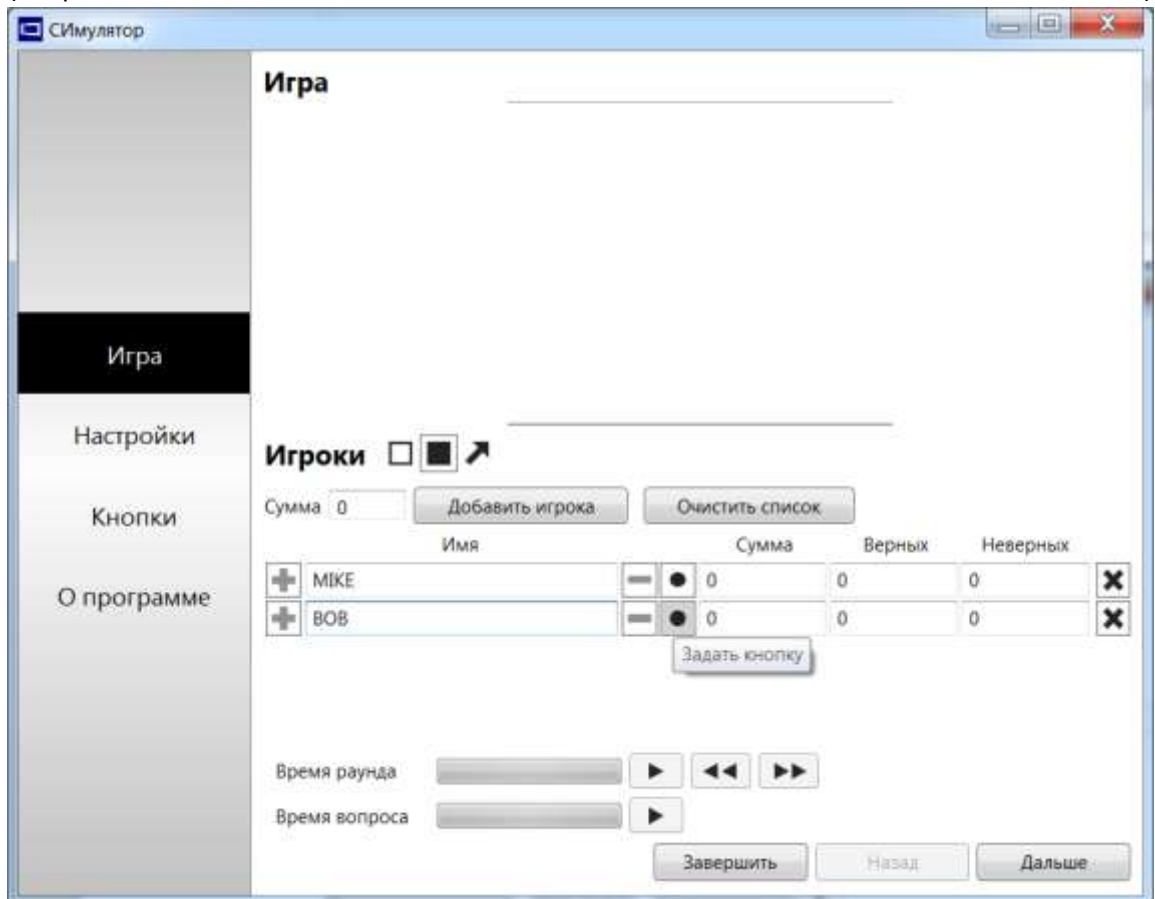


3. Начинается игра, в список игроков добавляются имена.
4. Каждый из игроков после старта игры должен подключиться к этой же Wi-Fi-сети и зайти в браузере на страницу Симулятора (скомбинировав адрес и порт организатора). Игрок

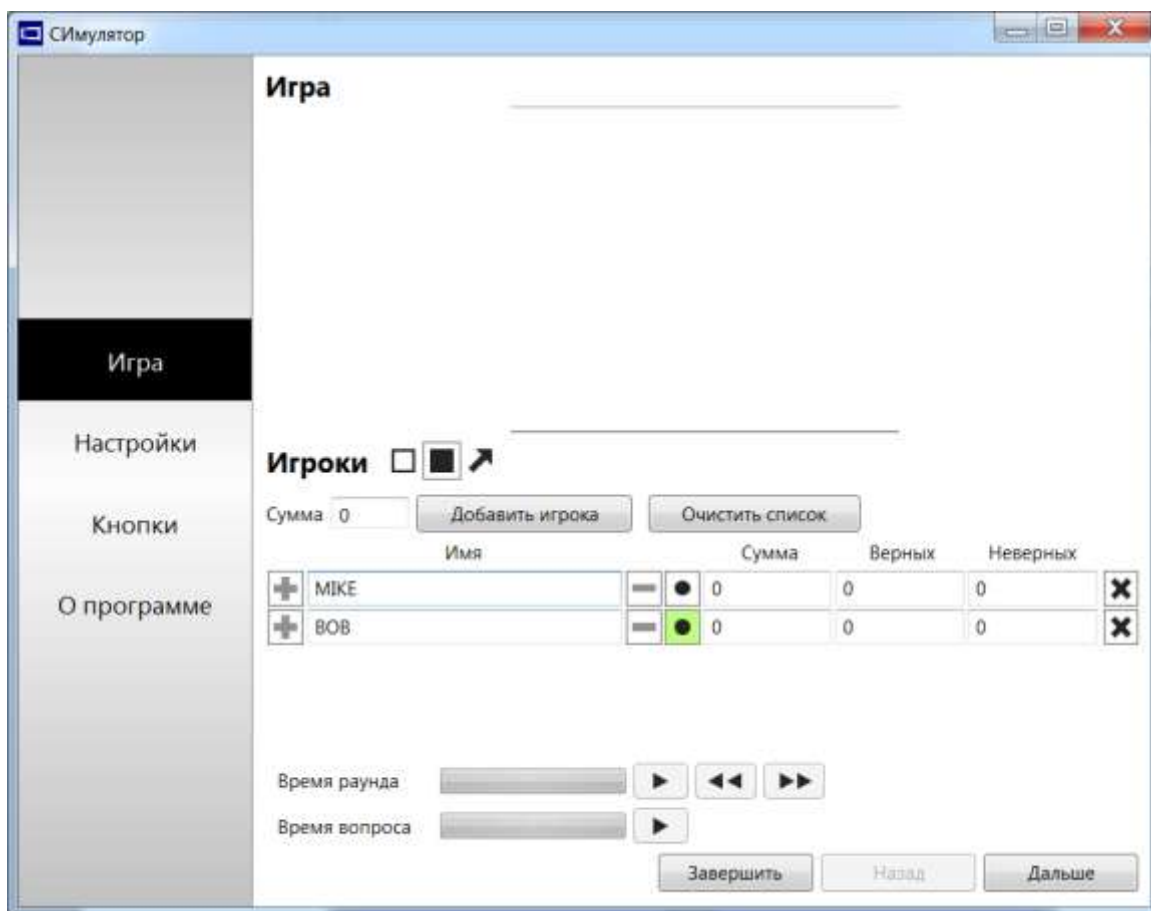
увидит простейший интерфейс с игровой кнопкой.

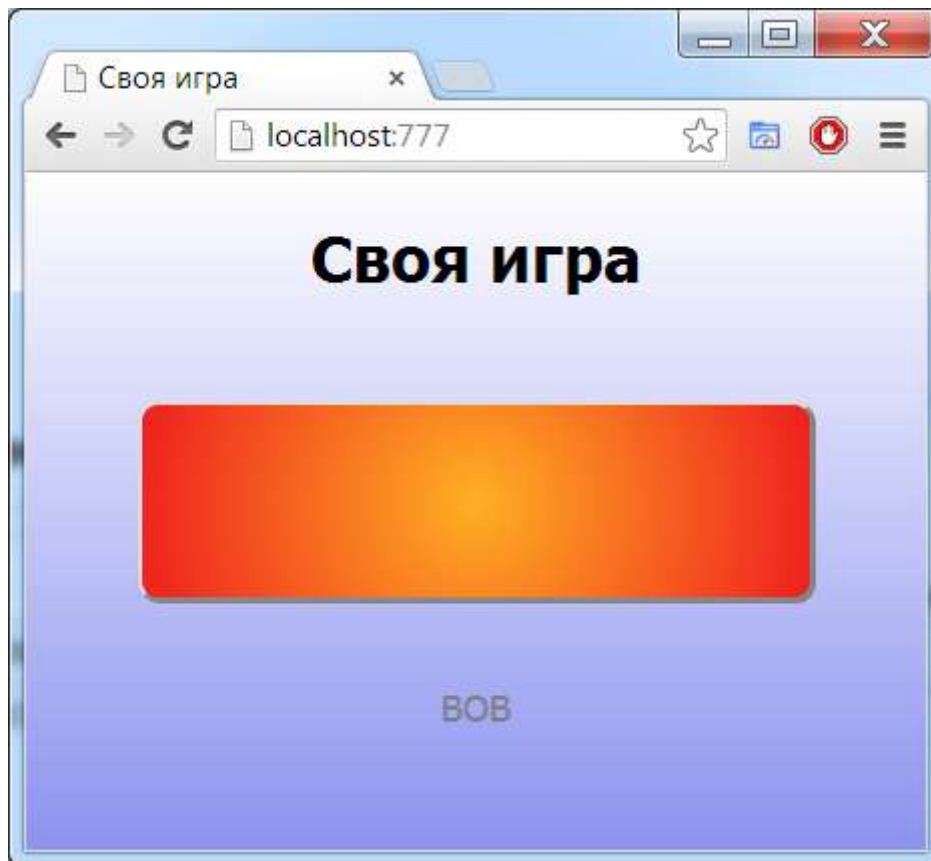


5. Для каждого игрока по очереди ведущий нажимает небольшую кнопку «Задать кнопку» (напротив его имени).



6. Игрок, для которого нажата эта кнопка, должен нажать на игровую кнопку и, тем самым, зарегистрировать своё устройство в системе (устройство привязывается к его учётной записи). Ведущий увидит, что кнопка «Задать кнопку» у зарегистрированного игрока станет зелёной. Игроки увидят в браузере своё имя.





7. Далее игра проходит как обычно. Читается вопросы, на экране загорается рамка, игроки нажимают на кнопку.