**POTJERA**

**2023./2024.**

Ela Žuvanić, Brigita Rusan

-<https://github.com/BrigitaRusan/Potjera>

Dorade:

* Izgled stranice pravila je izmijenjen te je u pravilima promijenjeno da igrač stisne „a“ kad želi u potjeri odgovoriti sa odabirom a, „b“ za b i „c“ za c. Takvi odgovori su više intuitivni, te za lovca je dodano da se pritišću tipke 1,2,3.
* U početnoj igri i završnoj igri promijenjeni su filteri kakve znakove prihvaća kao unos jer nije prihvaćalo brojke. Upgradean je izgled dizajna početne stranice te stranice za Biranje. Promijenjeni su iznosi koje lovac nudi te su od sada iznosi u eurima.
* Dodan je prijelaz „rezultat Lovac“ prije završne igre koja prikazuje rezultat igre s lovcem, ako je osvojio ide na završnu igru, a ako ne ide na početnu stranicu.
* Za početnu igru i završnu igru dodan je kursor koji titra u okviru za unos odgovora, ako se želimo vratiti u tekstu da obrišemo neko slovo sada je to omogućeno pritiskom tipki lijevo desno na tipkovnici.
* Kod je prepravljen da bude jasniji te su nadodani komentari .
* Promijenjeno je koje se poruke ispisuju u određenoj fazi igre te je izmijenjeno kako prelazi od jedne stranice do druge, promijenjeno je kako se označuju odgovori za vrijeme igre s lovcem.
* Pitanja se dohvaćaju iz datoteke: istražile smo kako bi se trebalo napraviti, ali nismo uspjele do kraja pa smo dodale datoteka\_pomocna u kojoj je objašnjeno dohvaćanje pitanja i odgovora. A ostalo je zakomentirano u kodu.

Daljnja poboljšanja:

* U igri s lovcem igrač odabire a, b, c preko tipkovnice, a moglo bi se implementirati da odabire odgovor pritiskom miša na pravokutnik.
* Uvesti da pitanja i odgovori dolaze iz datoteke te da odgovor ne bude jedinstven nego da omogućimo točan odgovor u svim padežima(barem u onima u kojima zvuči smisleno).
* Dodati zvuk odbrojavanje sata, već je dodan Clock.mp3, ali nismo uspjele učitati zvuk a da ne krči. Kao buduća promjena može biti i da se promijeni voditelj.
* Kao buduća promjena može biti i da se promijeni voditelj, da se doda opcija da se odabire lovac protiv kojeg igra. Ako se igra protiv lovca, može se igraču dati na izbor da igra protiv jednog od 4 ponuđena lovca (kao u originalnoj verziji), a svakom od lovaca postavimo drugačiju vjerojatnost točnog odgovora (naravno, tu vjerojatnost na početku igre, igrač ne zna).
* Dodati da prepoznaje space na kraju riječi u odgovoru i da ga zanemari ako je na kraju.