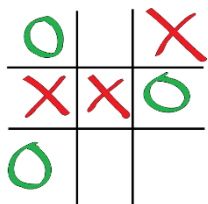


## Žaidimo sąsajos kūrimas

<b>Darbo tikslas</b>	Panaudoti JavaScript scenarijus ir objektinio dokumento modelio (DOM), naršyklės objektinio modelio (BOM) priemones valdomam HTML turiniui kurti.
<b>Darbo užduotis</b>	<p>Sukurti kliento pusėje apdorojamų scenarijų pagrindu veikiančią žaidimą „kryžiukai-nuliukai“</p> 
<b>Reikalavimai</b>	<p>Kuriama žaidimo savybės:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Žaidimas įgyvendinamas kaip HTML dokumentas. Stiliui valdyti naudoti CSS priemonės, valdomam turiniui ir skaičiavimams – JavaScript scenarijus, DOM ir BOM priemonės. Visus reikalingus žaidimo duomenis saugoti JavaScript objektų pagalba.</li> <li>2. Pradedant naują žaidimo sesiją žaidėjai turi nurodyti savo vardus, kurie rodomi per visą žaidimo sesiją. Greta vardų pateikiamas sesijos rezultatas (pergalių skaičius, pvz., 2:3). Žaidėjų vardai ir rezultatai turėtų būti saugomi sesijos atmintyje (<i>sessionStorage</i>). Žaidimo sesija vadiname naršyklės lango (arba kortelės) gyvavimo laiką.</li> <li>3. Žaidimas valdomas pele (pvz., paspaudžiant pelės klavišą pasirinktame langelyje) arba klaviatūra (pvz., paspaudžiant konkretų langelį adresuojant skaičių).</li> <li>4. Ėjimo teisė pereina automatiškai – po pirmojo žaidėjo ėjimo teisė pereina antrajam, po jo ėjimo grįžta pirmajam ir t.t.</li> <li>5. Pasibaigus žaidimui (užpildžius eilutę, stulpelį, įstrižainę arba visą lentelę), pateikiama informacija apie žaidimo baigtį, atnaujinamas žaidimo sesijos rezultatas.</li> <li>6. Numatyti žaidimo sesijos rezultato nunulinimo galimybę.</li> <li>7. Papildomai pateikiamos informacijos kiekis ir stilius – laisva kūrybine valia (kryžiukai ir nuliukai, spalvos – tik pavyzdiniai simboliai).</li> <li>8. Numatyti žaidimo stiliaus pritaikymą nedideliems ekranams, sąsają įgyvendinti pagal reaguojančio dizaino (angl. <i>responsive design</i>) principus.</li> <li>9. Nurodyti bent keturis <i>Nielsen</i> euristicos principus, įgyvendintus žaidimo sąsajoje.</li> </ol>

**Atsiskaitymas**

Darbas atsiskaitomas pristatant sukurtą žaidimą, atsakant į klausimus, demonstruojant programinį kodą.

Atsiskaitymo terminas – gruodžio 21 d. (imtinai). Papildoma atsiskaitymo galimybė – sausio 4 d. Vėliau darbai priimami nebus.

ISL-21