

Prirodno-matematički fakultet u Nišu
Departman za Računarske nauke
Pismeni ispit iz predmeta “Uvod u web programiranje”

Datum zadavanja: 30.05.2022. godine (2. kolokvijum)
Vreme predviđeno za izradu testa: 120 minuta

Na svom računaru napraviti folder pod nazivom ***br.indeksa_ime_prezime***.

U ovom folderu treba da se nalazi Vaš test. Folder treba da ima sledeću sadržinu:

- fajl ***index.html*** (u title sekciji napisati svoje ime, prezime i broj indeksa)
- fajl ***stil.css***
- fajl ***script.js***

Veb stranica treba da izgleda kao što je prikazano na sledećoj slici:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pokušaj	Instrukcija	Preostalo pokušaja
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50			
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60			
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70			
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80			
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90			
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100			
<div></div>												
Procenat uspešnosti												

Levi deo - tabla za igru:

- Tabla polja na ovom delu stranice se generišu automatski pri učitavanju stranice i sadrže 10 redova sa po 10 polja (odaberite sami koji HTML element ćete koristiti za polja, bitno je da bude sličan izgled ovom sa stranice). U polja upisati cele nenegativne uzastopne brojeve od 1 do 100. Pozadinsku boju polja i boju teksta u polju, odredite proizvoljno. Savet je da polja generišete automatski iz JS, a da to ne radite ručno iz HTML-a.
- Ispod generisane tabele polja nalazi se input polje za unos celog broja u intervalu od 1 do 100 (polje nije potrebno stilizovati)

Desni deo - tabela rezultata:

- Pozadinsku boju polja i boju teksta u polju, odredite proizvoljno.
- U hederu tabele nalaze se tri ćelije: *Pokušaj*, *Instrukcija* i *Preostalo pokušaja*

Footer stranice:

- Futur ne morate stilizovati
- Treba da sadrži tekst "Procenat uspešnosti"

Logika igre:

- Ideja igre je da računar nasumično odabere broj u intervalu od 1 do 100, a korisnik treba da taj broj otkrije/pogodi u najviše 7 pokušaja.
 - Nasumičan broj od 1 do 100 odabirete na sledeći način:
`Math.floor(Math.random() * 100) + 1`
 - Korisnik polje (broj) može pogađati na dva načina:
 - Klikom na polje table za igru
 - Unosom broja u input polje, koje se nalazi ispod table za igru. Dovoljno je kliknuti na taster *enter* da bi unos bio prihvaćen. Podrazumevati da korisnik unosi sključivo ceo broj u intervalu od 1 do 100, dake to nije potrebno dodatno ispitivati (pomoć za taster enter: `e.keyCode == 13`)
- Kako god da je polje odabrano, njegova pozadinska boja na tabli treba da se promeni, kako bi korisniku bilo naznačeno da je na to polje već kliknuo (boju odaberite sami, iako su na slici dve boje, vi koristite slobodno jednu boju).
- Kako bi korisnik lakše otkrio traženo polje, nakon svakog pokušaja, računar mu daje instrukciju da li je zamišljeni broj veći ili manji od broja koji je korisnik pokušao i tu instrukciju treba upisati u tabelu rezultata (videti sliku):
 - Redni broj pokušaja (prva kolona tabelice)
 - Instrukciju koju je dao računar (druga kolona tabelice)
 - Broj preostalih pokušaja (treća kolona tabelice)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pokušaj	Instrukcija	Preostalo pokušaja
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1.	Broj je manji od 50	6 pokušaja
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2.	Broj je veći od 25	5 pokušaja
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50			
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60			
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70			
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80			
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90			
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100			

- Korisnik ima pravo da broj pogađa 7 puta, ukoliko se i nakon 7 pokušaja nije otkrio zamišljeni broj, na ekranu prikazati alert koji ispisuje poruku o kraju igre i ispisuje koji broj je bio tražen.

Kada korisnik isključi alert, automatski se počinje nova igra.

127.0.0.1:5500 наводи:

Kraj igre! Traženi broj je 41

Потврди

- Ukoliko korisnik u 7 pokušaja otkrije traženi broj, na ekranu mu se prilikom pogotka prikazuje alert koji ispisuje poruku o tome da je broj pogođen. Kada korisnik isključi alert, automatski se počinje nova igra (resetuju se polja za odabir i resetuje se tabela pokušaja).

127.0.0.1:5500 наводи:

Pogodak! Traženi broj je 65

Потврди

- U futeru stranice ispisati koji je procenat uspešnosti (procenat pogotka zamišljenog broja u odnosu na ukupan broj odigranih partija). Vrednost procenta ispisati podebljano i ne dozvoliti da se ovaj procenat resetuje prilikom osvežavanja stranice.

Procenat uspešnosti: **63%**

Poeni

Generisanje table za igru	10%
Odabir nasumičnog broja	5%
Odabir polja klikom na polje	15%
Odabir polja unosom broja u input polje	15%
Generisanje redova tabele rezultata	15%
Ispitivanje kraja igre	10%
Ispitivanje pogotka broja	10%
Otpočinjanje nove igre	10%
Procenat uspešnosti	10%