

**NAVODILA ZA IZDELAVO IZDELKA ZA OCENO - Igrica**

Zadnja posodobitev dokumenta: 4. 10. 2024

V html elementu **canvas** morate ustvariti grafično aplikacijo ali računalniško igro, ki je po težavnosti primerljiva z retro igro (Brick Breaker, Tetris, Space Invaders ali karkoli (tudi bolj modernega) po izbiri). Glede teme in vsebine se dogovorite s profesorjem. Aplikacija naj vsebuje HTML, CSS in JS kodo, pri kateri je glavni poudarek koda, ki jo boste napisali v **Javascriptu**.

Za minimalni standard oz. oceno 2 mora igrice okvirno izpolnjevati naslednje pogoje:

- Meni/GUI za navigacijo ter nastavitve, ki določajo težavnost, volumen in kontrolne tipke za igranje igre; te nastavitve se morajo shraniti tudi, če brskalnik ugasnete in ga ponovno prižgete (localStorage)
- Preverjanje kolizij oz. dotikov (npr. metkov z igralci, igralca z nasprotniki, nasprotniki med seboj, ...)
- Več nivojev oz. levelov
- Najpomembnejše je to, da aplikacija ne vsebuje večjih napak/hroščev. To npr. pomeni, da so tipke odzivne, da se nastavitve pravilno shranijo in da je celotna igra že končen produkt, kateremu ne manjka nič temeljnega za njegovo delovanje.

Za višje ocene morate dodati še več poljubnih funkcionalnosti:

- Podpora za več igralcev (uporaba iste tipkovnice)
- Dodana glasba
- Highscore (za začetek lahko hranite samo trenutno sejo)
- Animacije
- Karkoli, kar vaš izdelek izboljša oz. mu pripiše neko dodano vrednost

Prilagoditev za mobilne naprave:

- Poskrbite, da je vaš portfolio odziven in dobro deluje na mobilnih napravah.
- Preverite in optimizirajte postavitev za različne velikosti zaslonov.

Zunanje knjižnice lahko uporabljate, vendar se v tem primeru pričakuje, da bo vaš izdelek primerno boljše kvalitete. Glede izbir dodatnih tehnologij in kako te vplivajo na oceno se pogovorite s profesorjem.



*Po oddaji datotek boste z učečim profesorjem opravili pregled vašega izdelka in zagovarjali svoje delo. Profesorju zagovor omogoča pregled nad razumevanjem delovanja in funkcionalnosti izdelka.*