

Računarski praktikum 2 – Prva zadaća: Wordle

Napišite PHP web-aplikaciju koja omogućava varijante popularne igre Wordle.

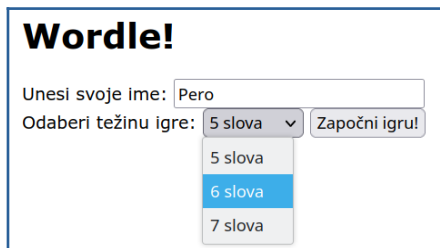
Wordle je igra za jednog igrača koji pokušava pogoditi zamišljenu riječ poznate duljine. Za svaki svoj pokušaj dobiva povratnu informaciju o svakom slovu te riječi (vidi sliku dolje): ako se to slovo uopće ne nalazi u toj riječi, imat će sivu boju pozadine, ako se nalazi i na ispravnom je mjestu, bit će ispisano zelenom bojom pozadine. Ako se slovo nalazi u toj riječi, ali nije na ispravnom mjestu, bit će ispisano žutom bojom pozadine. (Preciznije, ako zamišljena riječ ima n slova X , a pokušaj ima m slova X od kojih je k na pravom mjestu, onda će tih k slova biti ispisano zelenom bojom pozadine, a bilo kojih $\min\{m-k, n-k\}$ od preostalih $m-k$ slova X žutom bojom pozadine.)

U ovoj varijanti igre:

- Igrač može na početku odabrati težinu igre (duljinu zamišljene riječi).
- Riječ se bira slučajno iz skupa unaprijed zadanih u PHP-datoteci (stavite bar po 5 riječi svake od duljina 5, 6 i 7). Nova riječ se odabire kod svake nove igre (za razliku od originalnog Wordle-a).
- Igrač osim pokušaja pogađanja riječi može kao potez tražiti hint i veliki hint. Hint će mu otkriti jedno slovo koje se nalazi u zamišljenoj riječi, no neće mu otkriti gdje se ono nalazi. Veliki hint će mu otkriti i gdje se ono nalazi. Svaki hint otkriva novu informaciju (tj. pazite da ne date dvaput hint o istom slovu!). Hintovi trebaju biti nasumični.

Aplikaciju implementirajte ovako (izgled i tekst ne trebaju biti posve identični kao na donjim slikama):

- Na početku, igrač treba unijeti svoje ime, te odabrati težinu igre.



Wordle!

Unesi svoje ime:

Odaberi težinu igre: 5 slova Započni igru!

5 slova
6 slova
7 slova

- Tijekom igre, ispisujte sve dosadašnje pokušaje, te putem radio-buttona ponudite izbor akcije.



Wordle!

Igrač: Pero
Broj dosad izvršenih poteza: 7

Hintovi: K S

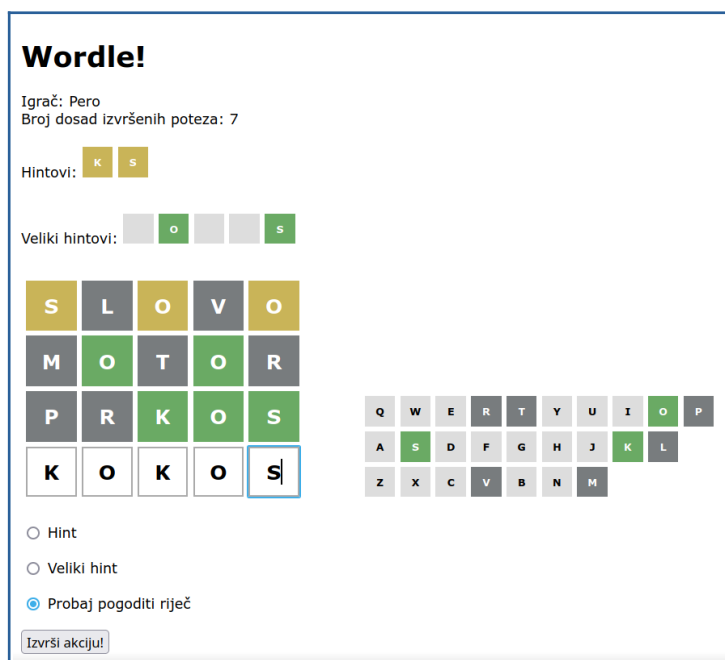
Veliki hintovi: O S

S	L	O	V	O
M	O	T	O	R
P	R	K	O	S

☐ Hint
☐ Veliki hint
☒ Probaj pogoditi riječ:

Izvrši akciju!

- Ako je unesena riječ prekratka ili preduga, ispisuje se poruka o pogrešnom unosu (zajedno s informacijama o prethodnim pokušajima). Takav pokušaj se broji u ukupan broj poteza.
- Igra završava kada je riječ pogođena ispisom odgovarajuće poruke. Tada se može započeti i nova igra.
- Bonus za dodatni bod: omogućite unos na način da ispod prethodnih pokušaja postoje prazne ćelije za unos novog pokušaja. U svaku ćeliju treba biti moguće unijeti samo jedno slovo koje mora biti prikazano kao veliko i centrirano (vidi sliku dolje). Uputa: `<input>` se može također stilizirati pomoću CSS-a.
- Bonus za dodatni bod: pokraj prethodnih pokušaja ispišite popis svih slova abecede s najboljom informacijom o tome što smo u prethodnim pokušajima zaključili o tom slovu (ima ga i znamo (zeleno)/ne znamo (žuto) njegovu lokaciju ili ga nema (tamno sivo) ili još ne znamo (svijetlo sivo)).



- VAŽNO: Implementacija treba biti neovisna o broju i izboru riječi duljina 5, 6 ili 7 – da bi aplikacija funkcionirala s drugim riječima treba biti dovoljno samo promijeniti samo npr. jednu varijablu u PHP-u kojoj je definiran popis riječi, a ne i kasniji algoritam.

Upute za postavljanje aplikacije na web i slanje rješenja:

- Aplikacija se smije sastojati od jedne ili više PHP, HTML i CSS datoteka.
- Za rješavanje nemojte koristiti JavaScript, nego isključivo PHP.
- Sve datoteke od kojih se sastoji aplikacija zapakirajte u datoteku `wordle.zip` (čak i u slučaju kad se sastoji samo od jedne datoteke!), te tu datoteku uploadajte kroz sustav za zadaće na adresi: <https://web.math.pmf.unizg.hr/nastava/rp2d/zadace.php>
- Nadalje, aplikaciju postavite tako da bude dostupna preko rp2-servera kroz ovu adresu (pazite na velika i mala slova!): <https://rp2.studenti.math.hr/~username/dz1/wordle.php>
Prava pristupa za direktorij `/student1/username/public_html/rp2/dz1` prije početka izrade zadatke postavite na `rwX-----X (701)`.