

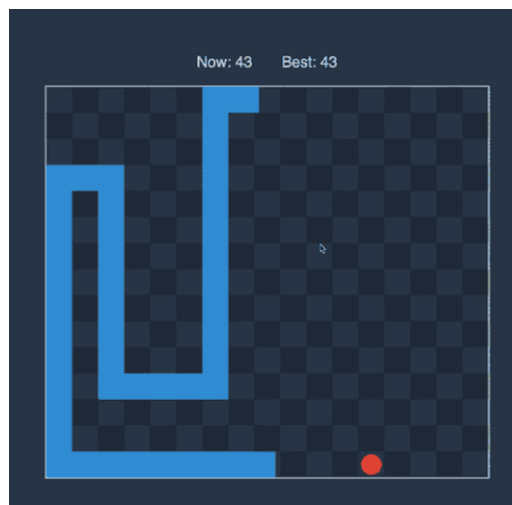


## Лабораторијска вежба из предмета Веб дизајн (13С112ВД) за школску 2022/23.

Коришћењем *HTML*, *CSS* и *JavaScript* технологије потребно је реализовати игру „Змијица“.

### ■ Правила игре

У игри „Змијица“ играч користи тастере са стрелицама да помера змију по табли са пољима. Како змија долази у додир са храном, она је једе и тиме расте за један чланак. Игра се завршава када се змија судари са ивицама екрана или са собом. Циљ игре је да змија постане што већа пре него што се то догоди. Пример изгледа странице дат је на слици 1.



Слика 1. Пример изгледа странице за игру „Змијица“

Игра почиње учитавањем почетне странице. На почетној страници приказује се детаљно корисничко упутство за играње игре и панел са подешавањима игре. На панелу са подешавањима игре, корисник има могућност да одабере једну од предефинисаних величина табле и један од нивоа игре (утиче на брзину кретања змије): лако, средње, тешко. Са почетне странице, корисник може да пређе на страницу са игром или на страницу са резултатима.

Страница са игром приказује таблу поља по којој се креће змија и на којој се налазе комади хране. У сваком тренутку на табли се налази један комад хране. Када змија поједе храну, корисник остварује поен, а на насумичној локацији на табли се генерише нов комад хране. На сваких десет секунди, на табли се на насумичној локацији појављује „супер храна“ која остаје на табли неколико секунди пре него што нестане са табле. Уколико змија стигне да поједе „супер храну“, корисник остварује десет поена. Када се игра заврши, од корисника се тражи упис имена под којим жели да чува свој резултат, а потом се прелази на страницу са резултатима.

На страници са резултатима приказују се имена играча и остварени резултати за пет најбоље одиграних партија. Додатно, приказује се и име играча и постигнут резултат из претходно одигране партије. Са странице са резултатима, корисник може да пређе на почетну страницу. Најбоље резултате је потребно чувати и након затварања прозора.

## ▪ Напомене

Кориснички интерфејс треба да буде интуитиван и довољно детаљан. За све што није дефинисано текстом задатка, увести разумну претпоставку.

Електронску верзију решења лабораторијске вежбе предати најкасније до 14. маја 2023. године у 15:00 као ZIP архиву на следећем [линку](#). Задатак се брани уживо у лабораторијама факултета у термину који ће бити накнадно објављен.

ZIP архива која се предаје **мора** да буде именована по формату *piGGBBBB* где су *pi* иницијали – презиме и име, ознака *GG* представља последње две цифре године уписа факултета, ознака *BBBB* представља четвороцифрени број индекса, проширен водећим нулама. Унутар архиве треба да се налазе сви *.html*, *.css* и *.js* фајлови који су део решења именовани на следећи начин:

- *zmijica-uputstvo.html* – почетна страница
- *zmijica-rezultati.html* – страница са резултатима игре
- *zmijica-igra.html* – страница са игром
- Сви кориснички стилови и сав кориснички *JavaScript* код коришћен у раду могу бити обједињени у један фајл или распоређени у више фајлова за сваку страницу засебно

Није дозвољено писати стилове и *JavaScript* код директно унутар *HTML* страница. По потреби архива сме да садржи и фолдер *zmijica-dodatno* који садржи све остало што је део решења (слике, аудио...). Никакви додатни фолдери **не смеју** да постоје у архиви (архива треба директно да садржи све наведене фајлове, а не фолдер у којима се налазе наведени фајлови). Решења која не испоштују наведено неће бити призната.

Лабораторијска вежба из Веб дизајна се ради искључиво **самостално**. Сва предата решења биће детаљно упоређена на сличност. Лабораторијска вежба вреди максимално 10 поена и не може се надокнадити ни на који начин.