



Veb dizajn – K2

1. (25) Koristeći *JavaScript* i *jQuery* realizovati stranicu **zadatak.html**.

Stranica sadrži tabelu veličine 3x3 čije su ćelije prazne. Ispod table nalazi se dugme „Pokreni igru pamćenja“ i slajder čije vrednosti mogu da budu brojevi od 3 do 7.

Obezbediti da se pritiskom na dugme „Pokreni igru pamćenja“ pokreće igra pamćenja koja funkcioniše tako što na svaku sekundu jedna nasumično odabrana ćelija table menja boju pozadine u plavu, tako da u svakom trenutku samo jedna ćelija table ima plavu boju. Odabrane ćelije redom čine generisani obrazac za pogađanje koji se pamti u programu.

Obezbediti da je broj generisanih ćelija u obrascu određen vrednošću slajdera u trenutku pokretanja igre pamćenja.

Obezbediti da nakon završenog prikaza obrasca korisnik može da pogađa generisani obrazac klikovima na ćelije table. Klikom na ćeliju table ona menja boju pozadine u zelenu ukoliko je ona deo generisanog obrasca u odgovarajućem poretku (sve prethodno pogođene ćelije ostaju zelene boje), a ukoliko nije, sve ćelije u tabeli postaju crvene označavajući na taj način grešku u pogađanju i nakon jedne sekunde se menjaju u belu boju, omogućavajući korisniku da započne pogađanje ispočetka.

Obezbediti da ukoliko se pogodi generisani obrazac, korisniku iskoči poruka „Bravo!“.

Napomena: Sav kod pisati u *.js* fajlu sa nazivom **zadatak.js**. Funkcionalnost korisničkog klika na ćeliju table mora se realizovati uz pomoć *jQuery* biblioteke!

Dozvoljena literature se nalazi na disku Materijali.
Nakon završetka proverite da li ste sve sačuvali na L disku.