

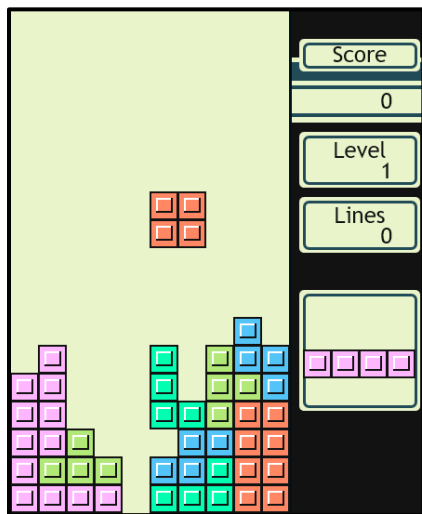


Лабораторијска вежба из предмета Веб дизајн (13С112ВД) за школску 2023/24.

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

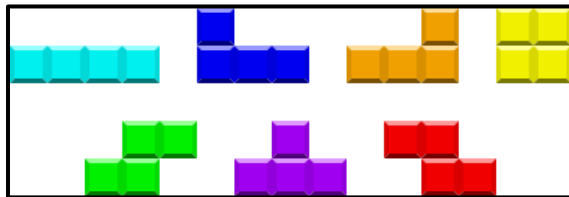
Правила игре

У игри „Тетрис“ играч користи тастере да помера блокове које падају са врха простора за игру са циљем да их сложи на начин тако да између блокова остане што мање празног простора. Када се један цео ред попуни, цео тај ред нестаје, а сви квадратићи изнад се спуштају за један ниво и играч тиме остварује поене. Како ток игре напредује, блокови падају све брже те играч има све мање времена за размишљање и слагање. Када се блокови нагомилају до врха поља за игру, без могућности да се нови блок појави, игра је готова. Пример изгледа странице дат је на слици 1.



Слика 1. Пример изгледа странице за игру „Тетрис“

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 које врсте блокова ће да учествују у игри и један од нивоа игре: лако, средње, тешко. Ниво игре утиче на почетну брзину падања блокова. Врсте блокова које игра подржава су дати на слици 2. Са почетне странице, корисник може да пређе на страницу са игром или на страницу са резултатима.



Слика 2. Врсте блокова за игру „Тетрис“

Страница са игром приказује таблу поља по којој падају блокови. У сваком тренутку игре пада један блок на који корисник може да утиче тако што га помера лево-десно, брже спушта на дно, или ротира. Када блок падне на дно табле или на други блок, он се зауставља, а на врху табле се генерише нов блок. У сваком тренутку на страници је приказан резултат, ниво игре и следећа врста блока која ће да се генерише. 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 поново може да пређе на почетну страницу.

■ Напомене

Кориснички интерфејс треба да буде интуитиван и довољно детаљан. Кориснички интерфејс не треба да одговара датом примеру на слици, већ студенти треба сами да осмисле дизајн.

Електронску верзију решења лабораторијске вежбе предати најкасније до 19. маја 2024. године у 23:59 као ZIP архиву на следећем [линку](#). Задатак се брани у лабораторији 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:

- `tetris-uputstvo.html` – почетна страница
- `tetris-rezultati.html` – страница са резултатима игре
- `tetris-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 *tetris-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.