# **JS APLIKACIJA**

# **ZANIMLJIVA GEOGRAFIJA**

### Plan za 22.05. - 25.05.2020.

* Popuniti bazu podataka na serveru pojmovima.
* Implementirati modul Igra protiv kompjutera.
* Korisnik uđe u sobu, gde postoji dugme “Start”, čijim klikom počinje igra. Na slučajan način se odabere latinično slovo azbuke i počne odbrojavanje od **90 sekundi**. Na stranici se prikaže forma koja se sastoji od labela (naziv kategorije), a pored svake labele tekstualni input, gde korisnik unosi pojam iz te kategorije. Korisnik može u roku od ovih 90 sekundi da unese pojmove iz svih kategorija preko ove forme.   
  Forma se submituje ili kada korisnik klikne na submit dugme, ili kada istekne period od 90 sekundi.
* Nakon submita forme, kompjuter na slučajan način odabira odgovore na pojmove iz baze u 80% slučajeva. U ostalih 20% slučajeva, kompjuter ne daje odgovor na pojam (“ne zna odgovor”). Dodeljuju se poeni po sledećoj šemi:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Igrač | Kompjuter | Broj poena igraču | Broj poena kompjuteru |
| Pojam iz baze | Nema pojam | 15 | 0 |
| Pojam 1 iz baze | Pojam 2 iz baze | 10 | 10 |
| Pojam 1 iz baze | Pojam 1 iz baze | 5 | 5 |
| Nema pojam | Pojam iz baze | 0 | 15 |

* Pored svakog inputa, prikazati broj poena koje je korisnik dobio na tom pojmu, odgovor koji je izgenerisao računar, kao i broj poena koji je računar dobio na tom pojmu.
* Kada se izračunaju poeni, na ekranu se ispiše koliko ukupno poena imaju i korisnik i računar, i proglašava se pobednik. Ukoliko se desi da i korisnik i računar imaju isti broj poena, tada je igra nerešena.
* Nakon kraja igre, prikazati dugme čijim klikom se počinje nova igra.