

ARVESTUS 12.06.2021



„Dungeons & Dragons“ on fantaasiapõhine rollimäng, kus iga mängus osaleja kehastab üht karakterit. Mängijate tegelased moodustavad seiklejate grupi, kes suhtlevad nii omavahel kui ka kõrvaltegelastega, lahendavad ülesandeid, peavad lahinguid, koguvad varandusi ja teadmisi jms.

D & D keskseks osaks ning mitmete sündmuste otsustajaks on erinevate kombinatsioonidega täringuveeretused.

Kokku on 6 erinevate tahkudega täringut – 4, 6, 8, 10, 12, ja 20. Selleks, et oleks tekstis võimalik mõnele täringule viidata kasutatakse konventsiooni „d[tahkude arv]“. Ehk, siis 4 tahuline täring on d4, 6 tahuline d6, 8 tahuline d8 jne.

Juhul kui kombinatsioonina on vaja veeretada mitut täringut siis kirjalpilt on selline: „1d6 + 2d10“. See tähendab, et veereta üks kord 6 tahulist täringut ning 2 korda 10 tahulist täringut ning liida nende tahkude summa kokku.

ÜLESANNE

Loo veebileht millel on järgmised komponendid:

1. tekstikast kuhu saab kasutaja kirjutada sisu
2. „VEERETA“ nupp, mille tulemusel toimub täringute veeretamine
3. „PUHASTA“ nupp, mille tulemusel kustutatakse tekstikast kui ka eelmise veeretuse tulemused (juhul kui neid on)
4. Täringu veeretuste tulemused

1

2

3

1d6 + 2d8 + 1d4

VEERETA

PUHASTA

d6: 4
d8: 5
d8: 8
4 d4: 1

KOKKU: 4 + 5 + 8 + 1 = 18

- Ei pea muretsema valideerimise pärast, see on okei kui programm ei tööta, hangub, ei tee midagi vale sisendi peale.
- Sobivad täringud on d4, d6, d8, d10, d20
- Iga täringu ees on viske kordaja, näiteks 1d6, 3d8
- Kõik erinevad visked alati liidetakse ning ei pea täiendavat kasutaja sisendi analüüsi tegema.
- Täringu veeretuste tulemused tuleb kõik üles loetleda ning hiljem kokku liita
- d20 täring on natukene eriline:
 - juhul kui veeretad 1, tuleb tulemuste juurde lisada tekst (critical miss)
 - juhul kui veeretad 20, tuleb tulemuste juurde lisada tekst (critical hit)

2d20

VEERETA

PUHASTA

d20: 1 (critical miss)
d20: 20 (critical hit)

KOKKU: 1 + 20 = 21

ÜLESANDE LAHENDAMISEST NATUKENE

Kõigepealt, ei ole hullu kui ei jõua tervet ülesannet valmis. Tee nii palju kui oskad ja vajadusel lihtsusta.

Näiteks kui ei oska tekstikastist lugeda kasutaja sisendit ning ei saa tekstist kätte soovitud täringuid, siis *hardcode* koodi soovitud täringutega massiiv ning toimetada nendega edasi. Või kui ei oska HTML elemente juurde lisada (veeretuste tulemused) siis prindi see osa hoopis konsooli.

Ülesandes ei ole meelega kirjeldatud kõiki tingimusi, ehk on päris palju vaba toimetamise ruumi.

Näiteks kui JavaScript'i pool on nõrgem ja tugevuseks võib lugeda hoopis disaini, siis osalise JavaScripti toetamiseks võib seda vormi hoopis muuta kasutajasõbralikumaks ja ilusamaks, lisada animatsioone, muuta mobiilisõbralikuks jms

Pseudo kood on samuti osa mille üle on võimalik juurelda. Kui ikka ei oska koodis soovitud tulemust saavutada siis pane vähemasti pseudokoodis mõttekäik ja algoritm kirja.

ESITAMINE

Paki koodifailid kokku ning lisa Moodle keskkonnas ülesande juurde.