

Projekat 2: Triba

Web programiranje

2018/2019

Prirodno-matematički fakultet

Univerzitet u Sarajevu

Predmetni asistenti:

Meliha Kurtagić (IT)

Eldina Maslo (IT)

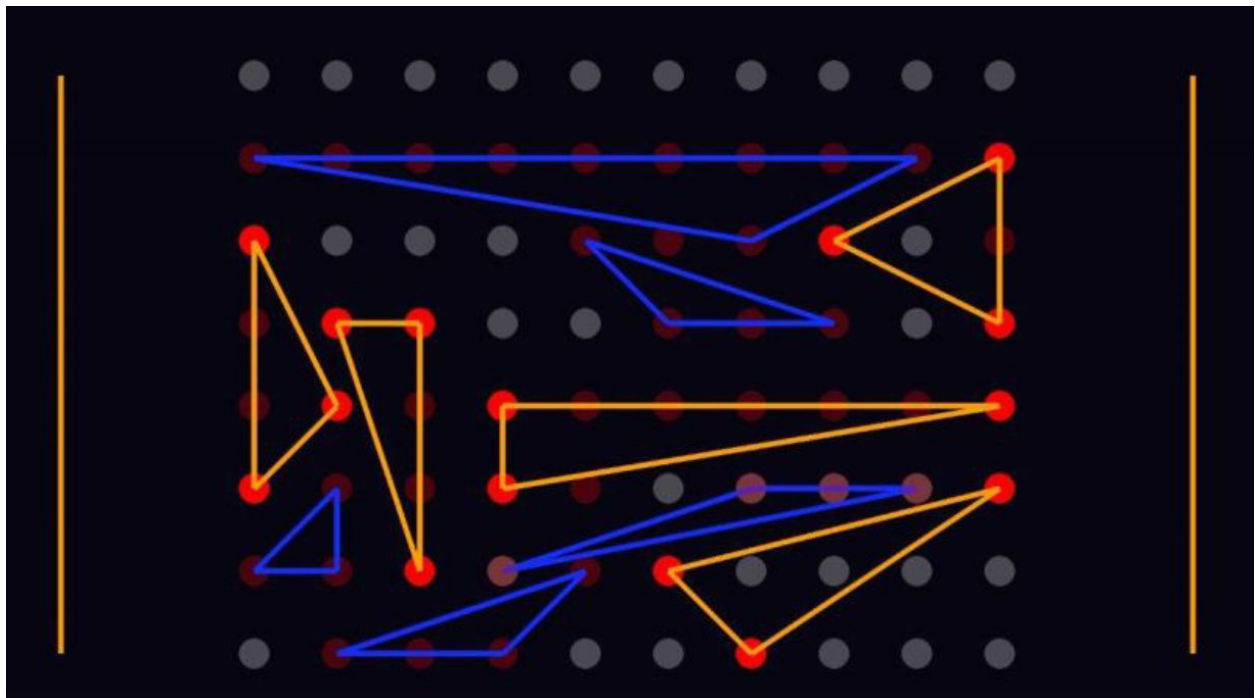
Sead Delalić (Redovni studij)

Uvod

Kreirati igru **Triba** koristeći HTML, CSS i JavaScript.

Pravila igre

Igrica se sastoji od mreže $m \times n$ tačaka, gdje su m i n parni prirodni brojevi. Dva igrača igraju naizmjenično. Svaki igrač u svom potezu bira trougao tako što izabere tri tačke iz mreže koje ne leže na istoj pravoj. Trouglovi se ne smiju sjeći, te ne smiju dva trougla imati zajednički vrh. Trouglovi se mogu nalaziti jedan unutar drugog. Igra je završena kada jedan igrač ostane bez poteza. Igrač koji je ostao bez poteza gubi. Na slici ispod, bočne linije predstavljaju boju igrača koji je na potezu.



Specifikacije

Neophodne komponente projekta su:

- Izbornik sa više opcija:
 - Nova igra (2 igrača)
 - Upute
 - O projektu
- Nova igra (2 igrača) omogućava igranje za dva igrača.
- Upute
 - Opis pravila igre
- O projektu
 - Niz informacija o projektu
 - Predmet
 - Profesor
 - Asistent
 - Studij
 - Fakultet
 - Naziv projekta
 - Podaci o autoru
 - Ime i prezime
 - Kontakt podaci
- Dozvoljeno je koristiti jQuery i Bootstrap pri izradi projekta. Nije dozvoljeno kopirati kod za igru ili logiku igre sa interneta, te sve kopirane dijelove naglasiti kroz komentare!

Dodatni opis i bodovanje projekta

Opšte upute

- Projekat se boduje sa ukupno 15 bodova.
- Projekat se brani u 15. sedmici semestra u terminu LV.
- Studenti šalju svoje projekte na e-mail adresu asistenta najkasnije 48 sati prije početka.
- Za svaku sedmicu kašnjenja, student gubi po 10 bodova.
- Stil će imati minimalan uticaj na bodovanje projekta.
- Boduje se kvalitet izrade, kvalitet koda, te broj ispoštovanih zahtjeva.

Bodovanje projekta i detaljniji opis

- Nova igra sa izborom ploče (11 bodova).
 - Korisnik bira ploču na kojoj će se partija igrati. Ploča može biti standardnog oblika $m \times n$, ali može biti i nepravilnog oblika. Za projekat obezbijediti bar 3

veličine standardne ploče, te bar jednu ploču nestandardnog oblika. U slučaju da nije omogućena neka od navedenih opcija, maksimalan broj mogućih bodova se smanjuje za 3 boda (ukoliko ne postoji nestandardni oblik ili ukoliko ne postoje 3 standardna oblika).

- Prije početka igre, igračima se dodijele imena: *Igrač A* i *Igrač B*.
- Neophodna je ispravna logika igre, gdje igrači naizmjenično biraju svoje trouglove klikom na čvorove.
- Na kraju igre, korisnici imaju pravo birati da li će igrati ponovo, te ukoliko izaberu novu igru, igračima se mijenja redoslijed igranja (drugu partiju prvi igra *Igrač B*, treću opet *Igrač A*...)

- Upute
 - Ovaj dio projekta boduje se sa 2 boda.
- O projektu
 - Ovaj dio projekta boduje se sa 2 boda.