

Domaći 3

1. Potrebno je kreirati igru X-O. Igra se ne razlikuje od standardne X-O igre. Potrebno je kreirati igru tako da je moguće igrati u dvoje, tj. da se zna ko je igrač X, a ko je igrač O. Kada korisnik pokrene aplikaciju otvara se prazna tabela dimenzija 3x3. Prvi igrač je uvijek igrač X. Ako se dođe do neriješenog ishoda, igra treba sama da se restartuje (sva polja postaju prazna). Ako je igrač X/O pobjednik, treba prikazati poruku: Igrač X/O je pobjednik (npr. preko alert) i treba restartovati igru. Lijevi klik miša predstavlja jedinu interakciju sa tabelom, ali treba pratiti koji igrač je na potezu, da li je polje već popunjeno i svaki put nakon poteza provjeriti da li zadnji potez pobjednički. Takođe, preporuka je napraviti jednostavan i lijep dizajn ove aplikacije jer će se i to vrednovati osim same funkcionalnosti.
2. Kreirati mini aplikaciju kojom pri učitavanju stranice korisnik unosi broj karaktera (default, koji je varijabilan) koje želi da unese. Aplikacija generiše onoliko kvadratića koliko je korisnik defisao pri odabiru broja karaktera. Nakon toga korisnik ima mogućnost da u svaki kvadratić unese karakter (klikne na kvadratić), doda novi prazni kvadratić (klikne npr. na + button), obriše postojeći (klikne npr. na X button iznad kvadratića), ili izmijeni vrijednost u postojećem kvadratiću. Pri unosu/izmjeni karaktera treba odraditi validaciju, tj. provjeriti da li je korisnik unio alfabetski karakter (A-Z, a-z i space) jer su jedino to dozvoljeni karakteru i razmak (space). Ako unijeti karakter nije iz dozvoljenog skupa, od korisnika tražiti da ponovo unese karakter. Pri svakoj akciji korisnika program treba da provjeri da li je trenutni niz karaktera (String) palindrom i da javi poruku korisniku (ne preporučujem alert da ne bi korisnik bio obavezan svaki put da pritisne OK ili Cancel već poruku možete ispisivati ispod kvadratića) "Unijeta riječ je/nije palindrom".
3. Potrebno je napraviti JS skriptu slider.js koja treba da omogućiti funkcionalnost slajdovanja slika lijevo/desno na klik lijeve/desne strelice koja se nalazi uz lijevu/desnu ivicu slike. Takođe, treba omogućiti da, dok se cursor miša nalazi u div container-u koji sadrži slike, korisnik može pomjerati slike pomoću lijeve/desne strelice na tastaturi. Na klik slike, slika

treba da zauzme 90% viewport-a u oba pravca (width i height). Kada slika zauzme viewport, potrebno je dodati dugme X pomoću koga, na lijevi klik usera, korisnik zatvara 90% viewport pregled slika. Takođe, dok je korisnik u 90% viewport-u slika, ima iste mogućnosti slajdovanja kao i dok nije u ovom viewport-u.