

Vježbe 11 (Forme i JS)

Zadatak 1: Vješala

Dobrodošli u igru Vješala! Vaš zadatak je pogoditi tajnu reč koja je skrivena. Imate ograničen broj pokušaja pre nego što vam ponestane vremena.

1. Pravila:

- Tajna reč je odabrana iz nekog rečnika.
- Na početku, prikazuje se broj praznih mesta, svako predstavlja jedno slovo tajne reči.
- Cilj je pogoditi svako slovo tajne reči.
- Imate ograničeni broj pokušaja.
- Svaki put kada pogrešno pogodite slovo, broj preostalih pokušaja se smanjuje.
- Igra se završava kad pogodite sve slova ili potrošite sve pokušaje.

2. Kako igrati:

- Unesite slovo u polje za unos i pritisnite dugme "Pogodi".
- Ako je slovo deo tajne reči, pojaviće se na odgovarajućem mestu.
- Ako je slovo pogrešno, broj preostalih pokušaja će se smanjiti.

3. Upozorenja:

- Unosite samo jedno slovo po potezu.
- Pazite na veličinu slova.
- Obratite pažnju na preostali broj pokušaja kako biste planirali sledeći korak.

Zadatak 1: X-O Igra

Vaš zadatak je implementirati igru X-O koristeći HTML, CSS i JavaScript. Igra treba omogućiti korisnicima da igraju jedan protiv drugog. Pravila igre su standardna:

1. Igrači se smenjuju postavljajući "X" i "O" na slobodna polja na tabli.
2. Cilj je postaviti pet "X" ili "O" u nizu (vodoravno, vertikalno ili dijagonalno) kako bi pobedio.
3. Igra završava kada jedan od igrača postigne pet uzastopnih "X" ili "O" ili kada nema slobodnih polja.

Zahtevi:

1. Korisnik treba uneti veličinu tabele ($n \times n$) pre početka igre. Veličina treba biti broj veći od 5 ($n > 5$).
2. Tabela za igru treba biti dinamički generisana na osnovu unesene veličine.
3. Igrači treba da se smenjuju postavljajući "X" i "O" na slobodna polja u tabeli.
4. Nakon svakog poteza, treba proveriti da li postoji pobednik. Pobednik je igrač koji postigne pet uzastopnih "X" ili "O".
5. Igra treba završiti kada ima pobednika ili kada nema slobodnih polja.
6. Prikazati poruku o pobedniku ili nerešenom rezultatu.
7. Opciono: Dodati dugme za resetovanje igre i početak nove partije.

Dodatni izazov (opciono):

Implementirati opciju za igranje protiv računara. Računar treba donositi poteze koristeći jednostavan algoritam kako bi pružio izazov igraču.