

Projekat 2: PMF Milioner

Web programiranje

2023/2024

Prirodno-matematički fakultet

Univerzitet u Sarajevu

Uvod i pravila igre

Kreirajte verziju igre "Ko želi biti milioner?" prilagođenu Prirodno-matematičkom fakultetu (PMF) koristeći HTML, CSS i JavaScript.

Pravila Igre:

- Igra se sastoji od pitanja sa četiri ponuđena odgovora, pri čemu se težina pitanja postepeno povećava.
- Igraču se postavljaju serije pitanja, a svako pitanje ima četiri ponuđena odgovora.
- Igrač bira jedan od ponuđenih odgovora kao svoj konačan odgovor.
- Ako je odgovor tačan, igrač prelazi na sljedeće pitanje sa većom nagradom. Ako je odgovor netačan, igra se završava, a igrač osvaja nagradu koja odgovara posljednjem tačnom odgovoru.

Specifikacije

Neophodne komponente projekta su navedene ispod.

1. Glavni Meni sa sljedećim opcijama:
 - a. Počni Novu Igru
 - b. Uputstva
 - c. O Projektu
2. Opcija "Počni Novu Igru" omogućava igraču da započne novu igru.
3. "Uputstva" pružaju opis pravila igre i kako igrati.
4. "O Projektu" sekcija sadrži informacije o projektu, predmetu i autoru projekta.

Opcije igranja

- Igra treba da ima unaprijed definirani set pitanja sa ponuđenim odgovorima.

- Pitanja trebaju biti kategorizirana prema nivou težine, te trebaju biti vezana za Odsjek za matematičke i kompjuterske nauke. **Slobodno budite kreativni**, pitanja mogu sadržavati odgovore u vezi organizacije nastave, predmeta, ali i sadržaja sa predmeta.
- Igrač ima mogućnost izbora odgovora iz ponuđenih opcija.
- Tačni odgovori dovode do progresivno većih nagrada.
- Netačan odgovor završava igru i igrač osvaja nagradu koja odgovara posljednjem tačnom odgovoru.
- Na kraju igre, prikazite ukupan iznos nagrade osvojen od strane igrača.

Dodatne Informacije:

- Dozvoljeno je koristiti jQuery i Bootstrap u razvoju projekta.
- Nije dozvoljeno kopirati kod ili logiku igre sa interneta. Svi pozajmljeni dijelovi koda moraju biti jasno označeni komentarima.
- Projekt će biti ocijenjen sa ukupno 10 bodova.
- Odbrana projekta će se održati tokom 14. sedmice semestra u terminu vježbi.
- Studenti moraju poslati svoje projekte najmanje 48 sata prije zakazanog termina odbrane.
- Kašnjenje će rezultirati oduzimanjem jednog boda za svaki sat kašnjenja.