



Лабораторијска вежба из предмета Веб дизајн (13C112ВД) за школску 2021/22.

Коришћењем *HTML*, *CSS* и *JavaScript* технологије потребно је реализовати игру „Асоцијације“.

■ Правила игре

У игри асоцијације постоје четири споредне асоцијације, помоћу којих треба решити главну асоцијацију. Решење сваке споредне асоцијације је неки појам на који асоцирају четири појма у његовој колони. На почетку су сви појмови скривени, а играчи откривају један по један. Игру играју два играча. Након откривања појма, играч има могућност да погађа или главну или споредну асоцијацију. За решење споредне асоцијације се добија 5 поена плус број неоткривених појмова у његовој колони. За решење главне асоцијације се добија 10 поена плус број свих неоткривених појмова. Сваки играч на свом потезу има максимално 10 секунди, а уколико не жели у том потезу да погађа асоцијацију може да притисне дугме *Даље* и да раније заврши потез. Пример изгледа странице за једног играча је дат на слици 1.



Слика 1. Пример изгледа странице за игру за једног играча

Игра почиње учитавањем странице са упутством. На страници са упутством, играчима се приказује детаљно корисничко упутство за играње игре. Када оба играча потврде да су се упознали са правилима игре, насумично се бира поставка асоцијација (припремити минимум 5 различитих асоцијација које се могу учитати из *localStorage-a*), и прелази се на страницу са игром. Играчи потврђују да су се упознали са правилима игре тако што уносе своје име у поља *Играч1* и *Играч2*. *Играч1* је плави, а *Играч2* црвени.

Игра тече тако што играчи наизменично покушавају да погоде асоцијације. На сваком потезу играч отвара једно од затворених поља, и има могућност да погађа или споредну или главну асоцијацију уносом текста у поље за решење колоне или у поље за главну асоцијацију. Уколико успешно погоди, добија одговарајући број поена, и погођена колона/или главна асоцијација се боји у његову боју. Уколико не погоди тачно или притисне дугме *Даље*, време за тог играча се прекида, наставља се време противника и тада он игра свој потез. Игра се завршава када се погоди финална асоцијација или након

четири минута од почетка игре, и затим се приказује екран са поенима играча. Победник је онај играч који има више поена.

▪ Напомене

Кориснички интерфејс треба да буде интуитиван и довољно детаљан.

Електронску верзију решења лабораторијске вежбе предати најкасније до 27. маја 2022. године у 23:59 као ZIP архиву на следећем [линку](#). Предметни наставници задржавају право позива на усмену одбрану лабораторијске вежбе произвољног броја студената.

ZIP архива која се предаје **мора** да буде именована по формату *piGGBBBB* где су *pi* иницијали – презиме и име, ознака *GG* представља последње две цифре године уписа факултета, ознака *BBBB* представља четвороцифрени број индекса, проширен водећим нулама. Унутар архиве треба да се налазе сви *.html*, *.css* и *.js* фајлови који су део решења именовани на следећи начин:

- *asocijacije-uputstvo.html* – почетна страница са упутством
- *asocijacije-igra.html* – страница са игром
- Сви кориснички стилови и сав кориснички *JavaScript* код коришћен у раду могу бити обједињени у један фајл или распоређени у више фајлова за сваку страницу засебно

Није дозвољено писати стилове и *JavaScript* код директно унутар *HTML* страница. По потреби архива сме да садржи и фолдер *asocijacije-dodatno* који садржи све остало што је део решења (слике, аудио...). Никакви додатни фолдери **не смеју** да постоје у архиви (архива треба директно да садржи све наведене фајлове, а не фолдер у којима се налазе наведени фајлови). Решења која не испоштују наведено неће бити призната.

Лабораторијска вежба из Веб дизајна се ради искључиво **самостално**. Сва предата решења биће детаљно упоређена на сличност. Лабораторијска вежба вреди максимално 10 поена и не може се надокнадити ни на који начин.