

# Projekat 2: Triba

Web programiranje

2023/2024

Prirodno-matematički fakultet

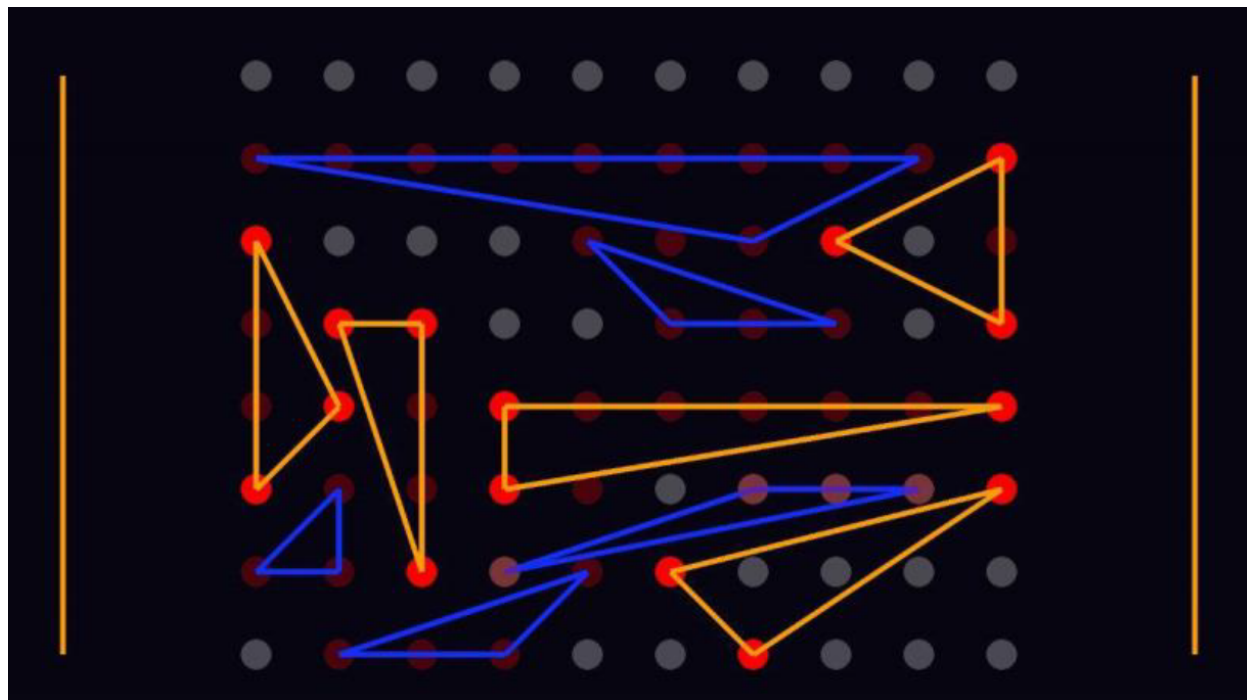
Univerzitet u Sarajevu

## 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:

- Meni 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

Glavna opcija je “Nova igra” za dva igrača sa izborom ploče. Detaljnije specifikacije navedene su u nastavku.

- 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*...)

## Ostale informacije

- 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!

- Projekat se boduje sa ukupno 15 bodova.
- Projekat se brani u 14. sedmici semestra u terminu LV.
- Studenti šalju svoje projekte na formu za slanje projekata najkasnije 48 sati prije odbrane.
- Za svaki sat kašnjenja, student gubi jedan bod.