

ZADATAK ZA SEMINAR

Svaki projekt treba sadržavati sljedeće:

Izraditi igricu „Kviz znanja“ (tema kviza je proizvoljna). Kako bi korisnik mogao zaigrati igricu, mora biti autenticiran (Firebase). Nakon uspješne prijave, autenticirane korisnike se prebacuje na opciju za start-anje igrice. Korisnik može igricu zaigrati proizvoljan broj puta te ima uvid u rezultate koje je sačuvao. Ukoliko korisnik primi poziv usred igranja igrice, završetkom ili odbijanjem poziva korisnika se vraća na ekran na kojem je stao, te mu rezultat ostaje sačuvan, a on neometano nastavlja sa kvizom.

Za veću ocjenu dodatno će se bodovati niže navedene funkcionalnosti:

1. Kviz znanja igra u bodove i sekunde. Svaki točan odgovor nagradi igrača sa dodatnim bodovima i/ili sekundama, a negativni se kažnjava. Sekunde odbrojavaju dok korisnik igra, te igra završava kada sekunde padnu na 0.
2. Uspješni rezultat „proslaviti“ activity-em na kojem se nalazi „slavljenička animacija“.
3. Napraviti listu top 10 rezultata, sakupljenih između svih igrača.

Zadatak za seminar je potrebo predati tri radna dana prije ispitnog roka na koji se zeli izaci (primjerice ako je ispit u utorak, zadnji dan za predaju seminara je petak do 23.59 sati). Seminar koji se ne preda na vrijeme se automatizmom prebacuje na sljedeći ispitni rok. Ispit se sastoji iz dva dijela: - prakticna obrana seminara (rjesavanje zadatka na racunalu) - ukoliko je prakticni dio uspješno položen sljedi usmena obrana seminara (prezentacija i usmeno ispitivanje seminara) Uspješno položen prakticni dio ispita je uvjet za izlazak na usmeni dio