

Upute za korištenje utilsa

Sebastijan Horvat, Zagreb, 9. srpnja 2017.

verzija 1.2 (**uvijek imajte zadnje dostupnu verziju**)

MAKNUTI SU RAZMACI ZBOG ERRORA!+gramatičke greške

1.1. Što omogućuju utilsi?

- automatsko zaglavlje i podnožje
- podršku za gumb help (u smislu uputa za igru)
- jednostavan dohvat broja bodova dotičnog igrača
- jednostavnu pohranu broja bodova dotičnog igrača
- dohvaćanje *high score* liste

1.2. Pregled korištenja

1.2.1. Zaglavlje

Korištenje

Uključiti u head:

```
<script type="text/javascript" src="../utils/login.js"> </script> .
```

U body na početak staviti

```
<div id="pocetni"></div>.
```

Dobit

Naslov koji mijenja boju (random), digitalni sat.

1.2.2. Podnožje

Korištenje

Uključiti u head:

```
<script type="text/javascript" src="../utils/login.js"> </script> .
```

U body na kraj staviti

```
<div id="zavrsni"></div>.
```

Dobit

Created by: isschl, gumb za povratak na početnu stranicu, te glazbena podloga.

1.2.3. Upute za igru

Korištenje

Uključiti u head:

```
<script type="text/javascript" src="../utils/upute.js"> </script>
```

1. Napraviti neki gumb (stavite bilo koji tekst na njega), bitno da ima `id = "upute"`.

Npr.

```
<input style="display:inline-block" type = "button" value = "Upute za igru" id = "upute" />
```

2. Dodajte ono što će pisati unutra u `<div id="tekstuputa"></div>`. (To se neće vidjeti na stranici, samo kad korisnik klikne!)

Npr.

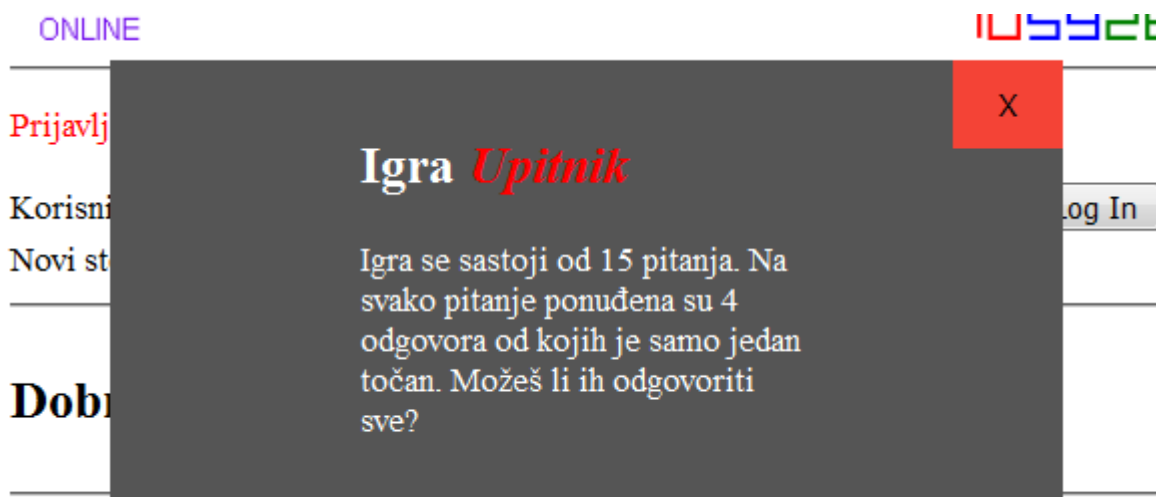
```
<div id="tekstuputa">
  <h2> Igra <i style="color:red">Upitnik</i> </h2>
  <p>Igra se sastoji od 15 pitanja. Na svako pitanje ponuđena su 4 odgovora od kojih je samo jedan točan. Možeš li ih odgovoriti sve?</p>
</div>
```

Dobit(za gornji primjer)

Na početku:

Upute za igru

Na klik:



1.2.3. Dohvat broja bodova

Na odgovarajuće mjesto u JavaScript kodu staviti:

```
$.ajax(  
{  
    url : "../utils/dohvatiRezultat.php",  
    data : { title : "Upitnik" },  
    success: function(data)  
    {  
        //nešto radim sa data  
    },  
    error: function(xhr, status)  
    {  
        if(status!==null)  
            console.log("Error prilikom Ajax poziva: "+status);  
    },  
    async: false  
});
```

Upute za korištenje

Gornji kod se copy-paste-a. Ono što promijenite je plavi tekst – tamo upišite ime svoje igre. Ukoliko je igrač prijavljen onda je u SESSION-u, pa nema potrebe slati njegovo ime, samo ime igre za koju želite saznati njegove bodove. Ukoliko je prijavljen netko, njegovi bodovi su dani u data – u zeleno označenom dijelu gore radim sa tim podatkom. (npr. mogu alert('Tvoji bodovi su '+data+'! ');) Ukoliko nitko nije prijavljen, u data je vraćena poruka 'Ne pamti se rezultat za gostove!'. Ukoliko korisnik još nema rezultata u igri vraća se poruka 'Ovaj korisnik(imeKorisnika) nema rezultat u igri: imeIgre'.

Napomena:

Ako zaboravite dati ime igre, vraćeno je 'Ne znam ime igre!'.

1.2.4. Spremanje broja bodova

Na odgovarajuće mjesto u JavaScript kodu staviti:

```
$.ajax(  
    {  
        url : "../utils/spremiRezultat.php",  
        data : { title : "Upitnik", score : bodovi },  
        success: function(data)  
        {  
            //nešto radim sa data  
        },  
        error: function(xhr, status)  
        {  
            if(status!==null)  
                console.log("Error prilikom Ajax poziva: "+status);  
        },  
        async: false  
    });
```

Upute za korištenje

Gornji kod se copy-paste-a. Ono što promijenite je plavi tekst – tamo upišite ime svoje igre, te pod score je ovdje varijabla koja sadrži broj bodova (npr. negdje prije stoji var bodovi = 50). Ukoliko je igrač prijavljen onda je u SESSION-u, pa nema potrebe slati njegovo ime, samo ime igre za koju želimo spremiti bodove i naravno bodove koje želimo spremiti. Ukoliko je prijavljen netko, u data je vraćena poruka oblika 'Ubacih u bazu: igra = imelgre, korisnik = imeKorisnika, bodovi =brojBod.'

Ukoliko nitko nije prijavljen, u data je vraćena poruka 'Ne pamti se rezultat za gostove!'. **Bodovi se spremaju samo ako mu je to dosada najveći score, ili još nema score na toj igri! Inače vraća poruku 'Ovo ti nije najveći score!'**

Napomena:

Ako zaboravite dati ime igre, vraćeno je 'Ne znam ime igre!'. Ako zaboravite dati broj bodova, vraćeno je 'Nema prilaza bez bodova bazi!'.

1.2.5. Dohvaćanje high score liste

Na odgovarajuće mjesto u JavaScript kodu staviti:

```
$.ajax(  
{  
    url : "../utils/dohvatiListu.php",  
    data : { title : " Upitnik " },  
    type: "POST",  
    success: function(data)  
    {  
        //nešto radim sa data.prvilgrac i data.prviBodovi  
        //nešto radim sa data.drugilgrac i data.drugiBodovi  
        //nešto radim sa data.trecilgrac i data.treciBodovi  
        //nešto radim sa data.cetvrtilgrac i data.cetvrtiBodovi  
        //nešto radim sa data.petilgrac i data.petiBodovi  
    },  
    error: function(xhr, status)  
    {  
        if(status!==null)  
            console.log("Error prilikom Ajax poziva: "+status);  
    },  
    async: false  
});
```

Upute za korištenje

Gornji kod se copy-paste-a. Ono što promijenite je plavi tekst – tamo upišite ime igre za koju želite dohvatiti najbolje rezultate koje su neki igrači ostvarili na toj igri. Dohvaća se **5 najboljih scoreova zajedno sa imenima igrača koji su ih ostvarili!** Ime najboljeg je vraćeno u **data.prvilgrac**, a njegovi bodovi u **data.prviBodovi**. Za drugog najboljeg u **data.drugilgrac** i **data.drugiBodovi**, itd. Ukoliko u bazi nema bar 5 različitih igrača koji bi se vratili, vraćaju se imena anonimnih životinja, npr. 'AnonimnaPanda' (sve anonimne vraćaju broj bodova 0). Napomena: izbor imena životinje je random – jednom Panda, drugi puta Vuk, itd.