Проекти ниво PHP & MySQL

*При разработване на проекта, спазвайте следните изисквания*

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Уеб приложение, |
| 2 | Изработено в екип от двама курсиста. |
| 3 | С ясно и равномерно разпределение на задачите, описани в документ. |
| 4 | Съвместната работа по проекта трябва да се извършва чрез GitHub - *направените къмити трябва да бъдат равномерно разпределени за период от минимум 1 седмица преди крайния срок за предаване на проекта.* |
| 5 | Проекта има база данни. |
| 6 | Всеки от екипа трябва да прави запис, изтриване и промени в поне 1 таблица от БД |
| 7 | Всеки от екипа трябва да има поне 1 заявка с JOIN |
| 8 | Проекта е стилизиран с Bootstrap /и CSS/. |
| 9 | [HTML & CSS кодът е валидиран](https://validator.w3.org/) |

Описание на проектите

1. **Емотикони**

Понякога, за да бъде онлайн разговорът ни по-изразителен, използваме емотикони в нашите съобщения. Това, което в действителност се случва е, че ние използваме думи или поредица от знаци, които чат-системата превръща в картинки в момента на изпращане на съобщението.

За да превърне даден стринг в емотикон, системата трябва първо коректно да я разпознае.

Вашата задача е:

Да създадете уеб-приложение - чат-система, която превръща ключови думи/стрингове в емотикони. Имайте предвид, че ключовия стринг се замества с емотикон само ако е необходимо, т.е. ако стрингът не е част от друг стринг.

Съобщенията се изпращат между регистрирани в приложението потребители.

Всеки потребител трябва да вижда история на получените и изпратени съобщения с емотикони.

Изпращането и преглеждането на съобщения става само след удостоверяване, че потребителят е регистриран в приложението. /след login/

Емотиконите и ключовите думи, които ще заместват трябва да са поне 5 и са по ваш избор.

Успех, :P :D ;)

1. **Бесеница**

Вашата задача е:

Да реализирате уеб-приложение, което представлява популярната игра БЕСЕНИЦА.

В играта участва потребител след регистрация в уеб приложението и само след като е влязъл в него с валидни потребителско име и парола. Играчът трябва да вижда историята на своите игри - номер, резултат, както и къде се намира в класацията спрямо другите играчи - регистрирани, в приложението потребители.

Играта трябва да има два режима - български и английски/или друг език, използващ латинската азбука/.

1. **Календар**

Вашата задача е:

1.Реализирайте уеб-приложение, в което всеки регистриран потребител може след вход в приложението /проверка с потребителско име и парола/ да записва своите задачи. 2. Всяка една - има заглавие, описание и краен срок за изпълнение. 3. Потребителят вижда списъкът със задачите си и за всяка една от тях съответния флаг. 4. Ако крайният срок на задачата е Днес, флагът е ДНЕС. 5. Ако задачата трябва да бъде изпълнена в рамките на една седмица - без днешния ден - флагът й е ПРЕДСТОИ. 6.Всички останали задачи, за които срокът не е изтекъл, са със флаг НАБЛИЖАВА.

7. Потребителят трябва да вижда броя на задачите със всеки Флаг и 8. да може да ги преглежда на отделен и общ списък. 9.Задачите трябва да могат да се подреждат по ред на записване в базата данни, 10. по срок за изпълнение, 11. по азбучен ред на заглавието на задачата. 12.Трябва да може да търси сред задачите по ключова дума във заглавието и описанието, 13. по флаг и по дата на изпълнение. 14.Задачите с флаг - ПРЕДСТОИ И НАБЛИЖАВА, могат да бъдат редактирани. 15. Задачите с флаг НАБЛИЖАВА, могат да бъдат и изтривани. 16.За останалите флагове това не е позволено. 17. Задачите с изтекъл срок получават флаг ИЗПЪЛНЕНИ.

1. **Facebook Posts**

Вашата задача е:

Реализирайте уеб-приложение, в което 1. регистрираните потребители могат да публикуват публикации. Всички публикации трябва да се визуализират във формат

2. пост - текст и/или изображение

**3. [автор]; 4. [дата]; 5, 6, 7 [likesCount];**

**8, 9, 10 [коментар1/коментар 2]**.

Не е задължително всеки пост да има коментар/и. Коментарите са разделени с /. Ако няма коментари тази част е празна. 11. Потребителите публикуват и коментират само след вход в приложението с валидни/проверени от приложението/ потребителско име и парола. 12. Ако не са влезли с парола и потребителско име - могат само да преглеждат публикациите и коментарите.

Оценяване - Функционалностите, които проектът трябва да притежава са номерирани. Две от тях likes и коментарите са означени като няколко функционалности, тъй като са по-сложни за изпълнение. За всяка реализирана функционалност, получавате равна част от 29 т.

1. **iTunes**

Вашата задача е:

Реализирайте уеб-приложение, в което регистрираните потребители могат да споделят аудио файлове. Аудио файловете, качени в приложението трябва да са достъпни за потребителите във следния вид -

Име на песента|Изпълнител|Дата на публикуване| от {потребител, който е публикувал песента}|брой на свалянията|рейтинг|оцени|СВАЛИ|

Песните трябва да могат подреждани по -

Име на песента

Изпълнител

Дата на публикуване

потребител, който е публикувал песента

брой на свалянията

рейтинг - всеки потребител дава оценка на песента с цяло число от до 5. Рейтингът се трансформира в звездички - 5 звезди за оценка от 4,5 - 5 и т.н

1. **IT Village**

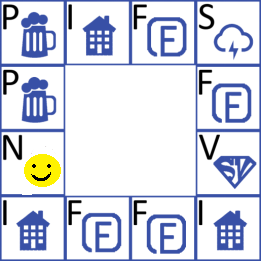
Всяка петък вечер група от супер-cool програмисти се събират за да играят любимата си бордова игра - "IT Village". Те толкова са уморени от кодиране през седмицата, че непрекъснато забравят правилата на програмата. Също така им е много трудно да работят с хартия и да хвърлят зарчета и взимат едно много важно решение - играта трябва да бъда развита и превърнта в компютърна игра. Всеизвестен факт е, че програмиститите са мързеливи хора. Започнали да програмират новата игра, но спряли.

Вашата задача е:

Да създадете уеб-приложение IT-Village, в което играят само регистрирани потребители след вход с проверка на потребителско име и парола.

Имате дъска за игра 4х4. Играта се развива само върху първата и последната колона и първия и последен ред на дъската. Всички останали полета са празни и не може да играете върху тях.

Стартирате играта от входната позиция или от едно от полетата за игра и хвърляте зарчето. Ходовете са по посока на часовниковата стрелка.



На дъската има следните видове полета.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Име на полето** | **Буква от зарчето** | **Действие** | **печелите/губите пари** | **брой такива полета на дъската** |
| Wi-Fi кръчма | P | Трябва да си купите един Cloud Коктейл | -5 монети | Няколко |
| Wi-Fi мотел  0 2 | I | 1) Ако имате достатъчно пари, трябва да го купите  2) Ако не - трябва да си платите за престоя | 1) -100 монети  2) -10 монети | Много |
| Freelance Project | F | Получавате заплащане | +20 монети | Много |
| Буря | S | Wi-Fi в селото умира и вие се депресирате и изпускате 2 хода. | - | Много |
| Супер РНР | V | Монетите ви се увеличават 10 пъти | \*10 | Само едно поле |
| VSO | N | Ако стъпите на това поле - печелите играта | - | едно |
| Входна позиция | - | Полето, от което стартирате играта | - | Само едно |
| Празни полета | 0 | Празно поле | - | Винаги 4 |

Започвате играта с 50 монети. За всеки мотел, който купите - печелите 20 монети. Ако пропуснете ход заради буря - не получавате монетите ако ходът е Wi-Fi мотел. Парите от Wi-Fi мотел се добавят към сметката ви преди следващия ви ход.

Играта свършва в следните случаи -

|  |  |
| --- | --- |
| **Играта свършва, когато** | **Съобщение** |
| свършите парите | Загубихте! Свършихте парите! |
| Купите всички мотели | Спечелихте! Притежавате селото! Имате {n} монети! |
| Ако нямате повече ходове | Загубихте! Нямате повече ходове! Имате {n} монети! |
| Ако стъпите на поле VSO | Печелите с подкрепата на VSO! |

### 

При започване на играта потребителят тегли начална позиция и броя на ходовете си.

Потребителят вижда резултатите от изиграните от него и другите потребители игри. Потребителите са подредени според броя на спечелените от тях игри.