

תרגיל מסכם בנושא LBS



מטרת התרגיל היא יצירת משחק אשר מגריל נקודות אתגר (challenges) אליהן השחקן צריך להגיע בזמן המוקצב לו על מנת לעמוד באתגר בהצלחה. משך המשחק 5 דקות.

התרגיל יתבסס על הקוד של אפליקציית חפש את המטמון.

מסך כניסה: המשתמש חייב להכניס שם קבוצה (שימו לב שזה בעצם שם של מסלול) ויהיה כפתור "התחל משחק"

כאשר המשתמש ילחץ על התחל משחק:

- תוצג למשתמש מפה (zoom: 17) שתהיה ממורכזת סביב מיקומו של המשתמש.
- תוצג למשתמש נקודת אתגר (ראו את הקוד לדוגמא של `getChallenge.htm`). ב header יוצג הזמן המוקצב לאתגר (בשניות).
- יש להפחית את הטיימר (המוקצב לאתגר) בכל שניה.
- האפליקציה תדגום את מקום המשתמש כל 5 שניות ותבדוק האם השחקן הגיע לנקודת האתגר (בדומה למשחק ה treasure).
- בכל דגימה יש למרכז את המפה בנקודת האמצע בין מיקום המשתמש ובין מיקום נקודת האתגר (נק' ממוצע בין 2 הנקודות לפי `lat - i lng` שלהן).
- ברגע שהשחקן הגיע אל נקודת האתגר יש להחליף את האייקון של נקודה זו באייקון של פרצוף שמח.
- באם עבר הזמן שהוקצב לאתגר והשחקן לא הצליח להגיע אל נקודת האתגר יש להחליף את האייקון של נקודה זו באייקון של פרצוף עצוב.
- בכל מקרה (אם השחקן הגיע אל נקודת האתגר בזמן המוקצב או אם הזמן עבר והשחקן לא הספיק להגיע אל הנקודה) יש להציג נקודת אתגר חדשה וחוזר חלילה.

כאשר המשתמש ילחץ על כפתור "יציאה" (או על back), האפליקציה תפסיק את המשחק ותחזיר אותו לדף המקורי. זמן המשחק המקסימאלי הוא 5 דקות, האפליקציה תפסיק את המשחק אחרי 5 דקות גם אם המשתמש לא לחץ על "יציאה".

סעיף בונוס:

- הציגו על דפדפן דסקטופ את המסלול שעברתם במהלך המשחק כולל נקודות האתגר (עם פרצוף עצוב/שמח בהתאם להאם הגעתם אל הנקודות/לא).
כדי לשמור את נקודות האתגר במהלך המשחק השתמשו בפונקציית setPOI (העבירו את תיאור נקודת האתגר גם בפרמטר של השם וגם בפרמטר של התיאור) וכדי לשלוף אותן בדפדפן הדסקטופ השתמשו ב getPOIList (ראו קודים לדוגמא של showPath, setPOI, getPOIList).

שימו לב:

- יש לבדוק את הלינקים שאתם שולחים במייל שהם אכן נפתחים באופן תקין.
- הקפידו על כתיבת הערות בקוד.
- הקפידו על מתן שמות משמעותיים למשתנים/פונקציות/class/id וכו'.
- הקפידו על סדר בקוד (אינדנטציה, style - script חיצוניים וכו') ועל כתיבת קוד יעיל.

בהצלחה 😊