

Računarski praktikum 2 – Prva zadaća: xo

Napišite PHP web-aplikaciju koja omogućava igranje igre križić-kružić. Oba igrača igraju naizmjenično za istim računalom.

Aplikaciju implementirajte ovako (izgled i tekst naravno smije biti drugačiji no na donjim slikama):

- Na početku, svaki od igrača treba unijeti svoje ime.

Dobro došli u igru XO!

Unesite ime igrača x:
Unesite ime igrača o:

- Zatim, igrači naizmjenično trebaju odigravati svoje poteze, tako da kliknu na neki od 9 gumba (button) koji predstavljaju polja u igri. Treba paziti da potezi budu u skladu s pravilima igre (npr. da se ne može staviti oznaka na već zauzeto polje). Igra treba ispisati ime i oznaku igrača koji je trenutno na potezu.

Dobro došli u igru XO!

?	x	o
x	?	x
?	o	?

Na potezu je Slavko (igrač o).

- Igra završava kada se popune sva polja ili jedan od igrača pobijedi. U oba slučaja treba ispisati odgovarajuću poruku. Bonus za dodatni bod: označite drugom bojom polja koja su donijela pobjedu (na slici dolje bismo označili tri polja na glavnoj dijagonali).

Dobro došli u igru XO!

o	?	x
x	o	x
?	?	o

Pobjednik je Slavko (igrač o)!

Upute za postavljanje aplikacije na web i slanje rješenja:

- Aplikacija se smije sastojati od jedne ili više PHP, HTML i CSS datoteka.
- Za rješavanje nemojte koristiti JavaScript, nego isključivo PHP.
- Sve datoteke od kojih se sastoji aplikacija zapakirajte u datoteku xo.zip (čak i u slučaju kad se sastoji samo od jedne datoteke!), te tu datoteku uploadajte kroz sustav za zadaće na adresi:
<http://www.math.hr/nastava/rp2d/zadace.php>
- Nadalje, aplikaciju postavite tako da bude dostupna preko rp2-servera kroz ovu adresu (pazite na velika i mala slova!):
<http://rp2.studenti.math.hr/~username/dz1/xo.php>
Prava pristupa za direktorij /student1/username/public_html/rp2/dz1 prije početka izrade zadaće postavite na rwx-----x (701).

Sugestije:

- Da biste razlikovali na koji gumb je korisnik kliknuo, svaki od gumba može biti u svojoj formi. Dakle, ploča za igru se sastoji od 3x3 tablice, a u svakoj ćeliji se nalazi jedna forma. U formi se osim gumba može nalaziti i jedan `<input type="hidden" name="nesto" />`, pri čemu "nesto" jednoznačno određuje o kojem je polju u ploči riječ. Na taj način ćete moći prepoznati na koji je gumb korisnik kliknuo: bit će definirana varijabla `$_POST["nesto"]`.
- Nastojte slijediti dobru programersku praksu: organizirajte kod u malene, zasebne cjeline (funkcije), komentirajte kod, izbjegavajte dupliciranje koda.
- Po mogućnosti, koristite objektno-orijentirani pristup – pogledajte rješenje zadatka „Pogađanje brojeva“ (Predavanja 05, Zadatak 3).