

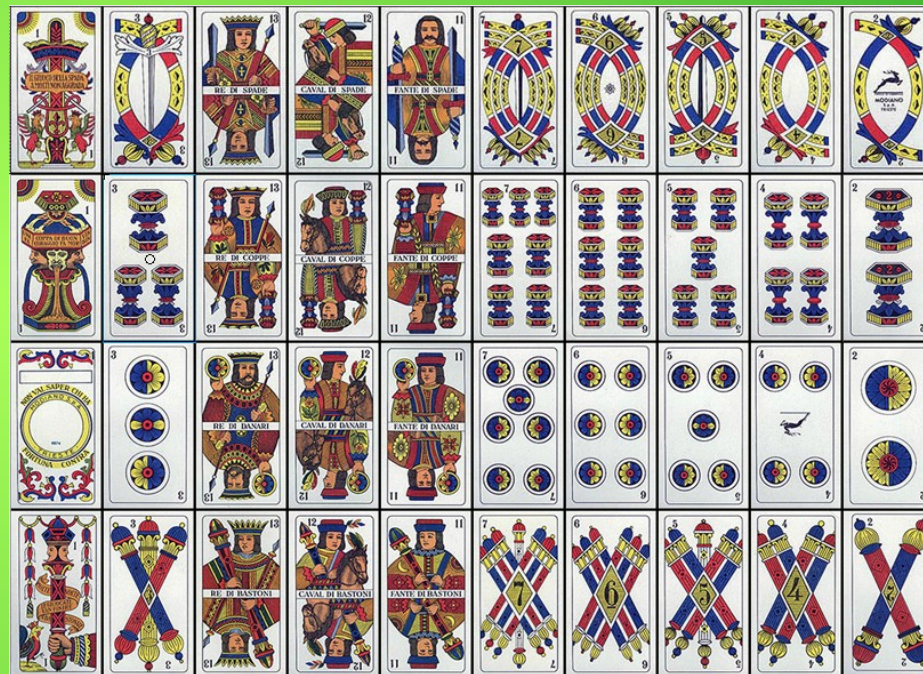


# Briškula

Izradili: Ivan Laković, Mirjana Jukić-Bračulj,  
Gregor Boris Banušić, Mia Filić  
Predmet: Računarski praktikum  
Profesor: Zvonimir Bujanović

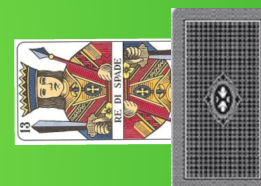
# O igri briškula

- Talijanska kartaška igra udomaćena kod nas udomaćena na priobalju i otocima
- Igra se tršćanskim kartama ( ima ih 40 )
- 4 vrste karata: kupe, baštuni, špade i dinari



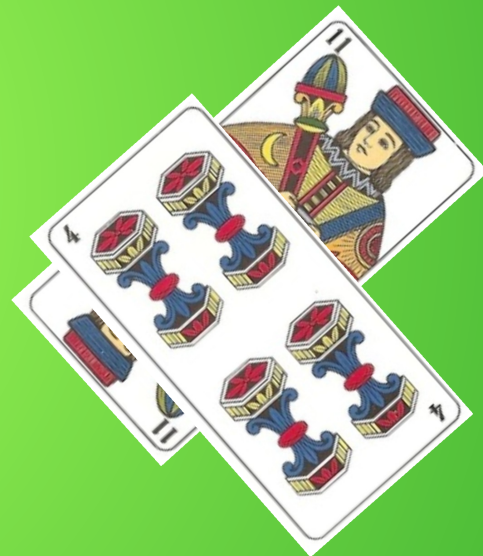
# Pravila za 2 igrača

- Najčešće igraju 2 ili 4 igrača.
- Mi opisujemo pravila za 2 igrača koji igraju s 3 karte.
- Na početku se karte miješaju i svakom igraču se dodjele 3 karte.
- Nakon toga okreće se jedna karta licem prema gore (briškula) i na nju se stavlja ostatak špila



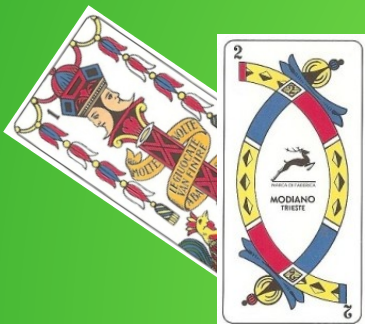
# Pravila za 2 igrača

- Prvi igra onaj igrač koji nije dijelio karte.
- Ili onaj koji je pobjedio u prošloj rundi
- Protvnik ga može pobijediti ako baci kartu koja je iste vrste kao i ona na stolu, ali jača
- Ili ako baci briškulu





# Pravila za dva igrača



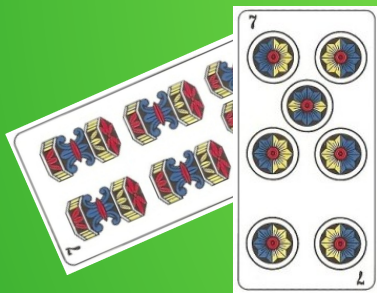
Uzima drugi igrač.



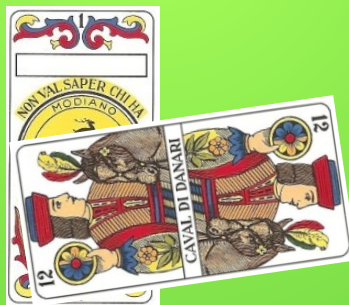
Uzima drugi igrač.



Uzima drugi igrač.



Uzima prvi igrač.



Uzima prvi igrač.



Uzima prvi igrač.

# Brojanje bodova

- Ukupno je **120** bodova (punata)
- *As* (1) = 11 bodova
- *Trica* (3) = 10 bodova
- *Kralj* (13) = 4 boda
- *Konj* (12) = 3 boda
- *Fanta* (11) = 2 boda
- Ostale karte (7, 6, 5, 4, 2) ne nose bodove



# O projektu

- Ideja: implementirati multiplayer verziju igre briskula za 2 i 4 igraca
- MVC struktura
- „komunikacija“ između igraca se ostvaruje preko baze i ajax poziva
- Server strana je implementirana u php-u, a klijent strana u JavaScript korištenje bootstrapa i css-a.



# Baza – popis tablica

- **userList**: popis korisnika koji imaju račun
- **onlines**: svi korisnici koji su trenutno ulogirani
- **sobe2**: trenutno kreirane sobe za 2 igraca
- **sobe4**: trenutno kreiranje sobe za 4 igraca
- **igre**: sve igre koje se trenutno igraju





# Controlleri

- **indexController**: preusmjerava korisnika na prijavu odnosno stvaranje korisnickog racuna
- **prijavaController**: iscrtava korisniku stranicu za logiranje i registriranje ako nije ulogiran, inace ga preusmjeri na online stranicu



# Controlleri

- **onlineController**: ako igrač sudjeluje u igri onda ga preusmjeri na igru, inace ostaje na stranici online igraca, ima mogućnost stvaranje nove sobe i drugi igrači ga mogu pozivati u sobe
- **igraController**: provjerava da li je kreirana igra, ako je nastavlja se inace stvara novu



# Modeli

- Implementacija klasa za jednostavniju uporebu podataka (*briskula.class*, *soba.class*, *user.class*)
- čitaju i spremaju podatke u odgovarajućoj tablici (*briskulaService.class*, *onlineService.class*, *sobaService.class*, *userService.class*)



# Views

