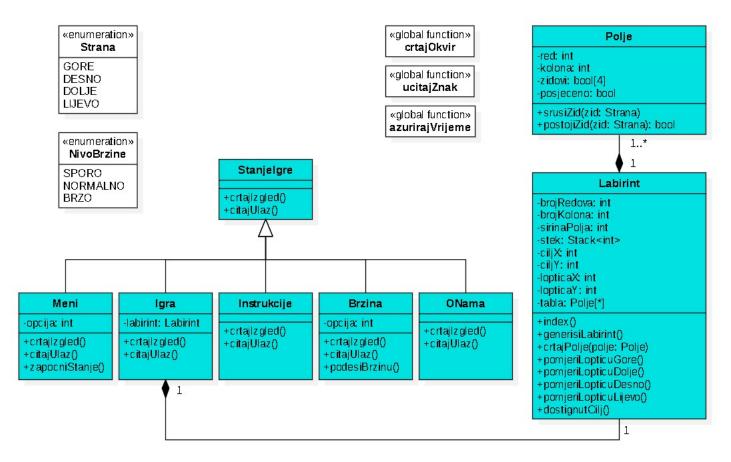
Razrada projektnog zadatka sa zaduženjima članova tima

Naziv projekta: MazeBall

Tema: Korištenje mobilnog telefona kao upravljačkog uređaja - akcelerometar

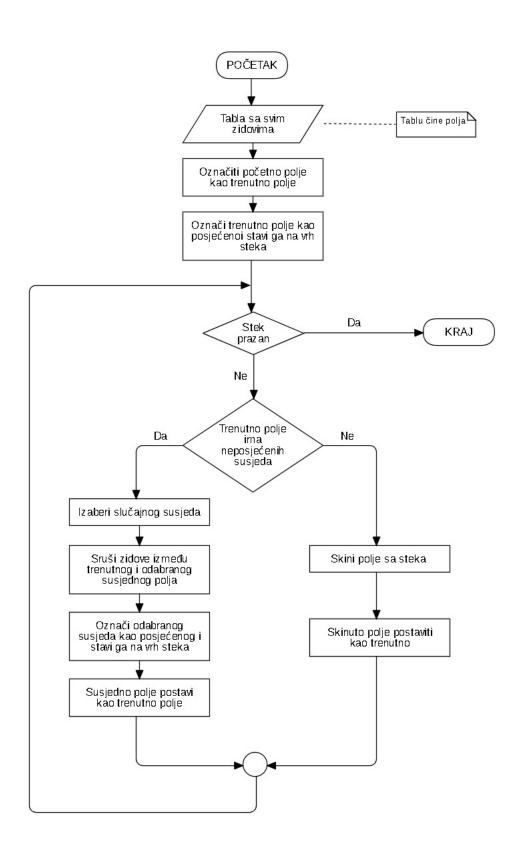
Pri razvoju projekta korišen je objektno-zasnovani pristup. Dijagram klasa koji ga opisuje je sljedeći:



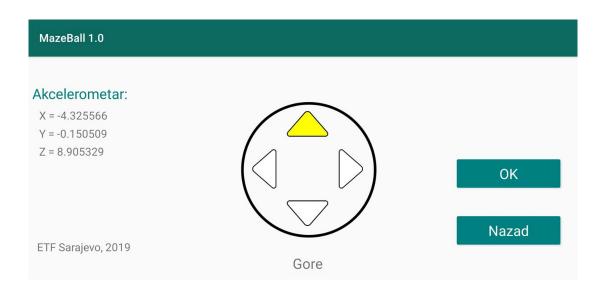
Opis značajnijih funkcija:

```
void crtajOkvir(); // crta okvir za svako stanje igre
void crtajIzgled(); // definiše izgled aplikacije za specifično stanje igre
void dostignutCilj(); // završava trenutnu igru, ispisuje vrijeme igranja i vraća na početni meni
void citajUlaz(); // čita podatke poslane ESP8266 Wi-Fi modulu
void zapocniStanje(); // započinje stanje odabrano od strane korisnika
void index(); // vraća index/poziciju elementa table kakav bi bio za 1D slučaj
void azurirajVrijeme(); // interrupt rutina koja ažurira vrijeme igranja svake sekunde
```

Algoritam korišten u metodi **generisiLabirint()** klase *Labirint* zasnovan je na randomiziranom DFS (Depth-first search) algoritmu, a prikazan sljedećim dijagramom toka:



Kontrolisanje stanja igre omogućeno je kroz Android aplikaciju koja očitava stanje akcelerometra mobilnog uređaja, te isto šalje Wi-Fi modulu za dalje procesiranje. Dakle, aplikacija simulira funkcionalnosti i izgled primitivnog joysticka što je prikazano sljedećom slikom:



Konačno, sljedeća tabela daje zaduženja članova tima:

Zadatak	Rok za završetak	Zadužen
Mobilna aplikacija	1	Mandal Anel
Klase		
Klasa Labirint	2	Mehmedagić Lejla
Klasa Polje	1	Mehmedagić Lejla
Klasa Meni	1	Mandal Anel
Klasa Instrukcije	1	Mandal Anel
Klasa ONama	1	Mandal Anel
Klasa Brzina	1	Mehmedagić Lejla
Klasa Igra	2	Mehmedagić Lejla
Globalne funkcije		
crtajOkvir	1	Mehmedagić Lejla
azurirajVrijeme	2	Mandal Anel

Grupa: 1

Tim: DFS

Članovi: Mandal Anel

Mehmedagić Lejla

Asistent: Nermin Čović

Profesor: Vanr. prof. dr Samim Konjicija

Doc. dr Emir Sokić