**Projektni zadatak iz informatike – *Vješala***

Eva Antolović, Ana Kostanić, Marta Kozina, Marija Šporčić i Marija Topić, 3. d

Projekt *Vješala* na početku je utvrđen raznim zahtjevima, a kao opcionalno poboljšanje predloženo je izrađivanje grafičkog sučelja što bi igru učinilo zanimljivijom. Poboljšanje se planira napraviti ako ostane dodatnog vremena, a u ovom dokumentu se nalaze zahtjevi raspodijeljeni po članovima projektnog tima. Svaki zahtjev koji je dodijeljen određenom članu rastavljen je na više dijelova kako bi naručitelj imao uvid u to što sve igra sadržava kao svoje vrijednosti. Također molim da se nakon pročitanog dokumenta, ako već nije, pročita i poruka koja je došla uz dokument radi komunikacije mene koja ovo pišem, poslovnog analitičara, s naručiteljem.

**Poslovni analitičar Marija Topić**

* redovito pita pitanja vezana uz zahtjeve naručitelja
* javlja situaciju komunikacije tima
* javlja napredak izrade zahtjeva
* na kraju izrađuje dokument i prezentaciju

**Developer Ana Kostanić**

* izrada leaderboarda:
* leaderboard bilježi sva imena i rezultate igrača
* postoji datoteka koja se učitava i u nju se bilježe svi rezultati
* bilježe se novi rezultati, a varijable su nadimak i bodovi
* nakon što se zabilježi, datoteka se zatvara
* bodovanje igrača:
* radi se pomoću rječnika
* bilježe se imena u rječniku bodova i provjerava se ime u rječniku leaderboarda i uspoređuju rezultati igrača
* zapis:
* kreira se varijabla zapis u kojoj je sve gore navedeno pohranjeno i ona se zapisuje u datoteku koja se mora učitavati

**Developer Marta Kozina**

* unošenje slova i provjera istih
* definira nova slova koristeći hrvatsku abecedu, što je na početku koda definirano (kasnije će biti objašnjeno)
* petlja za unošenje slova i unutar nje petlje za unošenje slova Lj, Nj i Dž, postoje i petlje koje služe ako nije ispoštovan upis tih slova te izbacuju na ekran da to slovo ne postoji i ponovno ostavlja prostor za upis
* ako slovo koje je upisano nije među njima, ispisuje se poruka da je slovo već isprobano i sva neiskorištena slova
* ako je slovo iz neiskorištenih slova, to slovo se miče iz te varijable
* ako je slovo u izabranoj riječi, dodaje se to slovo i ispisuje kako je pogođeno slovo, a za obrnuto, ako nije točno slovo na ekranu će se ispisati kako slovo nije u riječi, postojat će varijable za bilježenje svih tih slova i njihovo svrstavanje

**Developer Marija Šporčić**

* mini početak
* lista koja sadrži riječi koje su iz „baze“
* navedena je hrvatska abeceda
* usporedba slova koja su izabrali igrači sa slovima koja su u riječi
* radi se definicija i ona uspoređuje je li uneseno slovo u izabranoj riječi i ako jest, bilježi se promjena unutar varijable koja će biti za riječ koja se trenutno pogađa
* srž igre
* u listu neiskorištenih slova se dodaje cijela abeceda
* radi se lista točnih slova i netočnih slova te se ostavlja prazna varijabla izabrana riječ, a kasnije se postavlja
* postavlja se varijabla koja daje poruku dobrodošlice i traži da se nešto upiše ako se želi započeti igru
* zatim slijedi velika petlja koja će se izvoditi ako korisnik želi da se igra započne
* stvara se lista igrača te se radi varijabla broja igrača koja traži unos broja
* traži se nadimak igrača i on se sprema u listu igrača
* igrač bira hoće li sam birati riječ ili će se riječ nasumično odabrati iz baze podataka
* izmjena igrača se radi tako da je postavljeno koliko najviše krivih slova može biti pogođeno, a to se provjerava petljom
* kad je pogođena riječ, završava se igra i ispisuje se je li riječ pogođena ili ne
* ponovno igranje ili kraj
* ako se želi ponovno igrati upisuje ono što je zadano u poruci, a to se ponudi varijablom nekog imena

**Tester Eva Antolović**

* općenita provjera unosa slova i brojeva te riječi, zato je ovaj dokument napravljen kako bi ona mogla lakše sve provjeriti