## ZADATAK "IGRA NA SREĆU"

**Cilj zadatka :** Napraviti igru na sreću. U dokumentu se nalazi prikaz predloga kako igra/aplikacija može da izgleda.

## Sekcije:

- 1. Sekcija za odabir brojeva
- 2. Sekcija za uplatu tiketa
- 3. Sekcija za izvlačenje brojeva
- 4. Sekcija za dobitne / gubitne tikete

## 1. Sekcija za odabir brojeva

U sekciji za selekciju brojeva potrebno je prikazati brojeve koji mogu biti odabrani.

- Izlistani brojevi su u opsegu od 1 do 30
- Minimalan broj odabranih brojeva je 1; Maksimalan broj odabranih brojeva je 5;
- Odabrani brojevi treba da budu obeleženi bojom (po izboru)

# 2. Sekcija za uplatu tiketa

U fazi odabira brojeva, postoji dugme "DODAJ TIKET ". Igrač **mora** da odigra pet različitih tiketa kako bi mogao da dođe do sledećeg koraka u kojem se pojavljuje dugme "ODIGRAJ ". Nakon toga kreće izvlačenje brojeva.

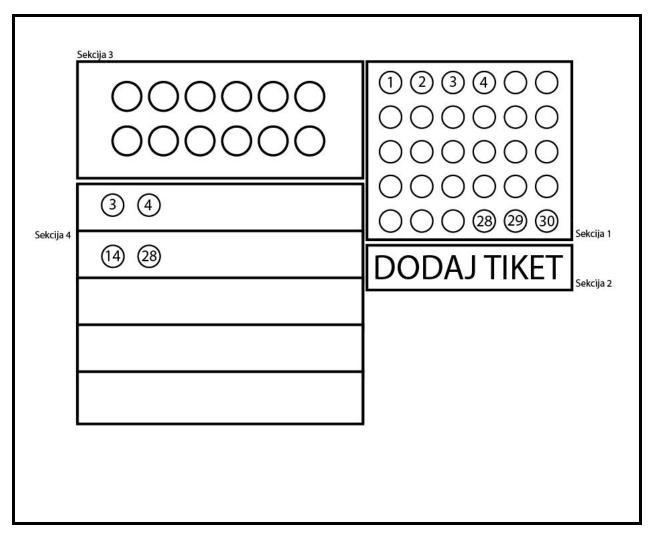
#### 3. Sekcija za izvlačenje brojeva

U ovoj sekciji, brojevi se pojavljuju prilikom početka svakog izvlačenja

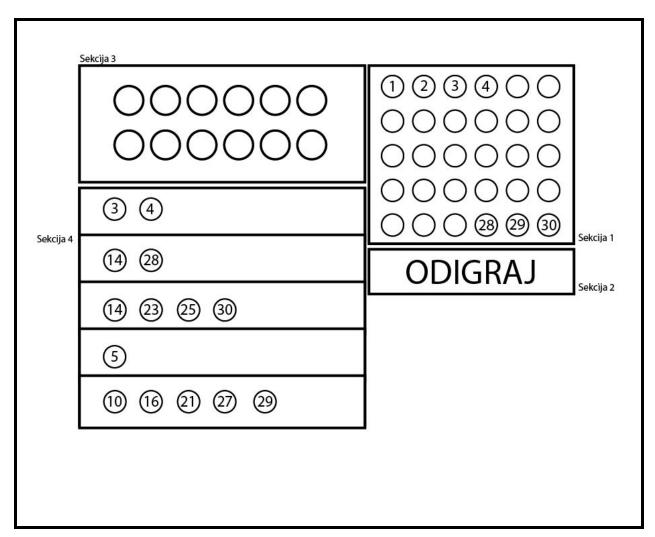
- U svakom kolu se izvlači 12 brojeva
- Izvlačenje počinje pritiskom na dugme " ODIGRAJ "
- Izvučeni brojevi se prikazuju na ekranu, jedan po jedan
- Novi broj se izvlači na 2 sekunde
- Nakon završetka kola potrebno je prikazati statuse tiketa u Sekciji 4.

## 4. Sekcija sa dobitnim tiketima

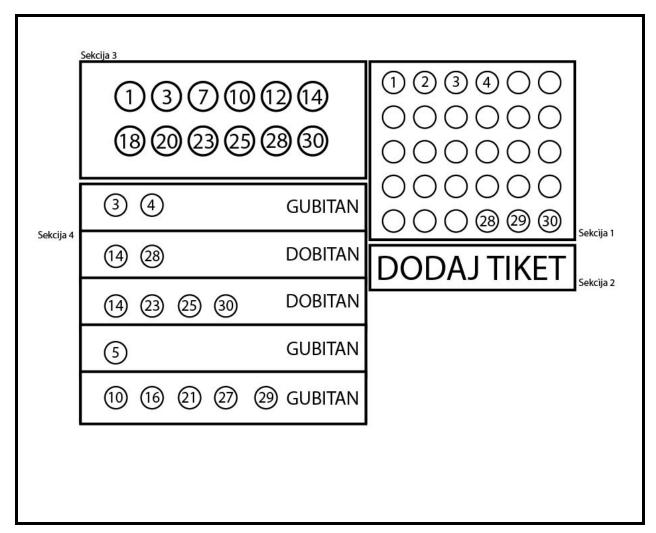
U ovoj sekciji se tiket pojavljuje nakon klika na dugme " DODAJ TIKET ". Kada se izvlačenje završi dobitni tiketi su obojeni u zelenu boju, a gubitni u crvenu.



Izgled aplikacije u toku dodavanja tiketa



Izgled aplikacije nakon što je svih 5 tiketa dodato



Izgled aplikacije nakon što je izvlačenje završeno

## **BONUS:**

- 1. U osnovnoj verziji igre dovoljno je uraditi refresh stranice nakon završenog izvlačenja da bi igra bila ponovljena. Bonus je ako se nakon izvlačenja igra sama vrati na početno stanje.
- 2. Dodati uplatu, isplatu i kvote (proizvoljne kvote)

Bonus nije obavezan, ali će se uzeti u obzir prilikom selekcije kandidata.

**Napomena:** Glavni kriterijum za ocenjivanje uspešnosti urađenog zadatka je sama funkcionalnost aplikacije i kvalitet JavaScript koda. U slučaju da više kandidata završi aplikaciju podjednako dobro biće razmotreno i vizuelno rešenje (smisao za dizajn i estetiku su prednosti prilikom razmatranja kandidata za poziciju frontend developer).