

## 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.

Sekcija 3

3

4

14

28

1

2

3

4

28

29

30

DODAJ TIKET

Sekcija 1

Sekcija 2

Izgled aplikacije u toku dodavanja tiketa

Sekcija 3

3

4

14

28

14

23

25

30

5

10

16

21

27

29

1

2

3

4

28

29

30

ODIGRAJ

Sekcija 1

Sekcija 2

Sekcija 4

Izgled aplikacije nakon što je svih 5 tiketa dodato

3

The image shows a lottery application interface with several sections:

- Sekcija 3:** A box containing two rows of numbers: (1, 3, 7, 10, 12, 14) and (18, 20, 23, 25, 28, 30).
- Sekcija 4:** A vertical stack of five rows, each with numbers and a result:
  - (3, 4) GUBITAN
  - (14, 28) DOBITAN
  - (14, 23, 25, 30) DOBITAN
  - (5) GUBITAN
  - (10, 16, 21, 27, 29) GUBITAN
- Sekcija 1:** A 5x6 grid of circles. The first four rows are empty. The fifth row contains (28, 29, 30).
- Sekcija 2:** A box containing the text "DODAJ TIKET".

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).