

Projekat 2: CardS

Web programiranje

2019/2020

Prirodno-matematički fakultet

Univerzitet u Sarajevu

Predmetni asistenti:

Meliha Kurtagić (IT)

Eldina Maslo (IT)

Sead Delalić (Redovni studij)

Uvod

Kreirati igru **CardS** koristeći HTML, CSS i JavaScript.

Pravila igre

Igrica se sastoji od ploče **5x5** na kojoj se nalazi 25 kartica. Igraju dva igrača naizmjenično. Igrač koji je na potezu bira jednu karticu. Ispod svake kartice nalazi se neki broj od 1 do 10, koji je dodijeljen slučajnim odabirom. Igrači biraju kartice sve dok neko ne dostigne 50 bodova. Nakon otvaranja neke od kartica igraču koji je na potezu dodaje se na zbir osvojenih bodova broj koji se nalazio iza otvorene kartice. Nakon toga zatvori se kartica. Broj koji se nalazio iza te kartice ostaje iza nje onoliko puta koliki je zbir reda i kolone u kojima se nalazi odabrana kartica. Nakon što se dostigne taj broj (zbir reda i kolone), ta kartica dobija novi broj. Pored toga, na nekim mjestima na ploči postoje dva specijalna polja: **smješko** i **ljutko**. Ukoliko igrač otvori polje na kojem se nalazi smješko, tada se bodovi tog igrača uduplaju. Ukoliko igrač otvori polje na kojem se nalazi ljutko, tada igrač koji je odigrao taj potez gubi sve bodove, tj. od tog momenta igru nastavlja sa 0 bodova. Nakon otvaranja smješta ili ljutka, iza kartice se bira novi broj, dok smješko i ljutko prelaze na drugu (slučajnu) poziciju. U početku se na ploči nalaze 4 smješka i 4 ljutka.

Specifikacije

Neophodne komponente projekta su:

- Izbornik sa više opcija:
 - Nova igra (2 igrača)
 - Upute
 - O projektu
- Nova igra (2 igrača) omogućava igranje za dva igrača.
- Upute
 - Opis pravila igre
- O projektu
 - Niz informacija o projektu

- Predmet
 - Profesor
 - Asistent
- Studij
- Fakultet
- Naziv projekta
- Podaci o autoru
 - Ime i prezime
 - Kontakt podaci
- Dozvoljeno je koristiti jQuery i Bootstrap pri izradi projekta. Nije dozvoljeno kopirati kod za igru ili logiku igre sa interneta, te sve kopirane dijelove naglasiti kroz komentare!

Dodatni opis i bodovanje projekta

Opšte upute

- Projekat se boduje sa ukupno 10 bodova.
- Projekat se brani u 15. sedmici semestra u terminu LV.
- Studenti šalju svoje projekte na e-mail adresu asistenta najkasnije 48 sati prije početka.
- Za svaku sedmicu kašnjenja, student gubi po 10 bodova.
- Stil će imati minimalan uticaj na bodovanje projekta.
- Boduje se kvalitet izrade, kvalitet koda, te broj ispoštovanih zahtjeva.

Bodovanje projekta i detaljniji opis

- Nova igra (8 bodova)
 - Prije početka igre, igračima se dodijele imena: *Igrač A* i *Igrač B*.
 - Neophodna je ispravna logika igre, gdje igrači naizmjenično biraju karticu klikom na nju.
 - Na kraju igre, korisnici imaju pravo birati da li će igrati ponovo, te ukoliko izaberu novu igru, igračima se mijenja redoslijed igranja (drugu partiju prvi igra *Igrač B*, treću opet *Igrač A*...)
- Upute
 - Ovaj dio projekta boduje se sa 1 bodom.
- O projektu
 - Ovaj dio projekta boduje se sa 1 bodom.