

## Žaidimo sasajos kūrimas

<b>Darbo tikslas</b>	Naudojant <i>JavaScript</i> scenarijus ir objektinio dokumento modelio (DOM), narsykles objektinio modelio (BOM) priemones, sukurti valdomą HTML turinį.
<b>Darbo užduotis</b>	<p>Sukurti kliento pusėje apdorojamų scenarijų pagrindu veikiantį interaktyvųjį žaidimą atminčiai lavinti. Žaidimo esmė – žaidimo lentoje rasti identiškų paveikslėlių poras.</p> <p>Žaidimo lenta sudaryta iš ne mažiau kaip 10 skirtingų paveikslėlių porų. Paveikslai išdėstomi atsitiktine tvarka ir uždengiami. Žaidėjas turi surasti visas poras atverdamas paveikslus poporui. Jeigu atverstoji paveikslų pora sutampa, abu paveikslėliai išnyksta, tokiu būdu uždengtų kortelių skaičius sumažėja. Atvėrus skirtingą paveikslų porą, jie abu vėl užverčiami.</p>
<b>Reikalavimai</b>	<p>Kuriamo žaidimo savybės:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Žaidimas įgyvendinamas kaip HTML dokumentas. Stiliui valdyti naudojamos CSS priemones, valdomam turiniui ir skaičiavimams – <i>JavaScript</i> scenarijus, DOM ir BOM priemones.</li> <li>2. Naudojami paveikslai (realaus pasaulio objektai, geometrinės figūros, skaičiai, raidės ir pan.), jų pateikimas, išdėstyMAS – laisva kūrybine valia.</li> <li>3. Žaidimas turi bent du sudėtingumo lygius. Rezultatas ir jo vertinimo būdas parenkamas laisvai.</li> <li>4. Pradedant naują žaidimą, žaidėjas gali nurodyti savo vardą. Geriausi žaidimo rezultatai turėtų būti saugomi sesijos atmintyje (<i>sessionStorage</i>). Žaidimo sesija vadiname narsykles lango (arba kortelės) gyvavimo laiką.</li> <li>5. Numatomas žaidimo stiliaus pritaikymas nedideliems ekranams, sasaja įgyvendinama remiantis lankstaus, reaguojančio dizaino (angl. <i>responsive design</i>) principais.</li> <li>6. Žaidimo sasajoje įgyvendinami <u>bent keturi</u> <i>Nielsen</i> euristikos principai.</li> </ol>
<b>Atsiskaitymas</b>	<p>Darbas atsiskaitomas pristatant sukurtąjį žaidimą, atsakant į klausimus, demonstruojant programos pirminį tekstą.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Atsiskaityti iki gruodžio 19/22 d. atitinkamų savo grupės pratybų (imtinai).</b> Vėluojančių darbų vertinimai mažinami. Jei darbas nepristatytas semestro metu, papildomai mažinami taškai už atsiskaitymą vien įkeliant darbą (-3 taškai).</li> <li>• <b>Po sausio 7 d. įteiktas darbas vertinamas 0 balų.</b></li> </ul>