Žaidimo sąsajos kūrimas

Darbo tikslas

Panaudoti *JavaScript* scenarijus ir objektinio dokumento modelio (DOM), naršyklės objektinio modelio (BOM) priemones valdomam HTML turiniui kurti.

Darbo užduotis

Sukurti kliento pusėje apdorojamų scenarijų pagrindu veikiantį žaidimą atminčiai lavinti. Žaidimo esmė – žaidimo lentoje surasti identiškų paveikslėlių poras.

Žaidimo lenta sudaryta iš ne mažiau kaip 10 skirtingų paveikslėlių porų. Paveikslėliai išdėstomi atsitiktine tvarka ir uždengiami. Žaidėjas turi surasti visas poras atverdamas paveikslus paporiui. Jeigu atverstoji paveikslų pora sutampa, abu paveikslėliai išnyksta, tokiu būdu uždengtų langelių skaičius sumažėja. Atvėrus skirtingų paveikslėlių porą, abu paveikslėliai vėl užverčiami.

Reikalavimai

Kuriamo žaidimo savybės:

- 1. Žaidimas įgyvendinamas kaip HTML dokumentas. Stiliui valdyti naudojamos CSS priemones, valdomam turiniui ir skaičiavimams *JavaScript* scenarijus, DOM ir BOM priemones.
- 2. Naudojami paveikslai (realaus pasaulio objektai, geometrinės figūros, skaičiai ir pan.), jų pateikimas, išdėstymas laisva kūrybine valia.
- 3. Žaidimo sudėtingumo lygis, rezultatas ir jo vertinimo būdas parenkamas laisvai.
- 4. Pradedant naują žaidimą žaidėjas gali nurodyti savo vardą. Geriausi žaidimo rezultatai turėtų būti saugomi sesijos atmintyje (sessionStorage). Žaidimo sesija vadiname naršyklės lango (arba kortelės) gyvavimo laiką.
- 5. Numatomas žaidimo stiliaus pritaikymas nedideliems ekranams, sąsaja įgyvendinama pagal reaguojančio dizaino (angl. *responsive design*) principus.
- 6. Žaidimo sąsajoje įgyvendinami bent keturi *Nielsen* euristikos principai.

Atsiskaitymas

Darbas atsiskaitomas pristatant sukurtąjį žaidimą, atsakant į klausimus, demonstruojant programos pirminį tekstą.

- Atsiskaityti iki gruodžio 16–17 d. pratybų (imtinai). Vėluojančių darbų vertinimai mažinami. Jei darbas nepristatytas semestro metu, papildomai mažinami taškai už atsiskaitymą vien darbo įkėlimu (–3 t.).
- Po sausio 7 d. jteiktas darbas vertinamas 0 balų.