

תרגיל בית 4

Basic JS | Grid | Flex | Media query

תאריך הגשה : 18/12

תיאור מתומצת של המשחק:

עליכם לדמות הגרלת "לוטו" מסוגן על פי ההנחיות הבאות:

בכל הגרלה המשתמש צריך לנחש 6 מספרים **שונים** מתוך המספרים 1-37 פלוס מספר נוסף המייצג מספר חזק (מספר בין 1-7).

1. ניחוש נכון של כל ששת המספרים וניחוש נכון גם של המספר החזק מזכה את המשתתף בפרס של 1000 שקלים.
2. ניחוש נכון של כל ששת המספרים ללא ניחוש נכון של המספר החזק מזכה את המשתתף בפרס של 600 שקלים.
3. ניחוש נכון של ארבעה מספרים וגם ניחוש נכון של המספר החזק מזכה את המשתתף בפרס של 400 שקלים.
4. כל ניחוש אחר לא מזכה את המשתתף כלל בפרס.

שימו ⚡ : המשתמש לא יכול לזכות ביותר מפרס אחד באותה הגרלה.

- כאשר הטופס נטען והמשתמש מתחיל הגרלה ראשונה סכום הכסף שבידו הנו 1000 שקלים
- עלות כל הגרלה היא 300 שקלים
- אין לאפשר למשתמש לבצע הגרלה אם אין לו מספיק כסף לכך.
- יש לאפשר למשתמש למלא את טופס הגרלת הלוטו עד אשר ייגמר לו הכסף לרכישת הגרלה או כאשר משתמש לחץ על כפתור סיום הגרלות.

דרישות:

- עימוד הדף:
 - אין לעשות שימוש בטבלאות כלל
 - יש לבצע חלוקה של האלמנטים בדף בעזרת **Grid | Flex בלבד**
 - יש להגדיר דף רספונסיבי שיראה טוב במסכים סמארטפון, טבלט ודסקטופ בעזרת **Media query בלבד**
- צרו לפחות שני סוגי תצוגה כלומר שהמשחק לא יראה בדיוק אותו דבר בכל המסכים
- הוסיפו מסמך word המכיל צילומי מסך בכל אחד מהגדלים (סה"כ 3 צילומים)
 - 10% מציון התרגיל ניתן על הצגת התכנים בצורה ברורה, מסודרת ואסתטית.
 - אין הגבלה באיזה פקדים להשתמש. כל קבוצה יכולה לבחור בפקד אחר לצורך הצגת הטופס.
 - נסו לבנות קוד סגור ולחשוב על מקרי קצה.
- טיפ חשוב 🚩 - מומלץ לעבוד עם debugging chrome כיון שתצטרכו לבצע בדיקות קוד מספר רב של פעמים. דרך דיבאג תוכלו לבקר את הקוד לשנות ערכי משתנים דבר אשר יחסוך לכם זמן.

תיאור פונקציונליות הדף:

1. בתחילת כל הגרלה - הגרילו ושמרו: 6 מספרים **שונים** בטווח המספרים 1-37 וגם מספר המייצג מספר חזק בין 1 ל - 7. שמרו את סך הכסף בידי השחקן בכל שלב במשחק במשתנה עזר.
2. הציגו למשתמש טופס המייצג את לוח הלוטו אשר המשתמש צריך למלא, הלוח צריך להכיל לכל הפחות את המידע הבא:
 - a. כותרת למספר חזק ולצידו לאפשר למשתמש לבחור מספר אחד בלבד מבין האופציות 1-7.
 - b. כותרות עבור בחירת ששת המספרים, יש לאפשר למשתמש לבחור 6 מספרים **שונים** מבין האופציות 1-37. **לא לאפשר למשתמש לבחור את אותו מספר פעמים**
 - c. הציגו את הניקוד של המשתמש בכל הגרלה
 - d. הציגו שני כפתורים: אחד בשם "בדיקת הגרלה" והשני בשם "סיים הגרלות".
3. המשתמש צריך לבחור את המספרים, לאחר מכן המשתמש ילחץ על כפתור "בדיקת הגרלה".
 - a. במידה והמשתמש לוחץ על כפתור "בדיקת הגרלה" והוא לא סיים למלא את הטופס יש להציג הודעה מתאימה למשתמש שעליו להשלים את הטופס.
 - b. ברגע שהמשתמש מילא את הטופס כראוי ולחץ על כפתור בדיקת הגרלה יש לבצע את הפעולות הבאות:
 4. לנקות את הפקדים (להחזירם למצב ההתחלתי)
 5. יש להציג למשתמש על גבי הדף את תוצאות ההגרלה: מהו המספר החזק שהוגרל מאחורי הקלעים, מהם ששת המספרים שהוגרלו מאחורי הקלעים + לצד המספרים שהוגרלו יש להציג את המספרים שהמשתמש בחר כולל המספר החזק. יש לתת חיווי על הצלחה\כישלון. במידה ויש הצלחה הציגו למשתמש בכמה כסף זכה בהגרלה. במידה ויש כישלון יש לתת הודעה על כישלון.
 6. יש לעדכן ולהציג בכל שלב את הסכום שיש בידי המשתמש.
 7. המשחק נגמר כאשר למשתמש אין מספיק כסף להמשיך למשחק נוסף. או כאשר לחץ על כפתור "סיים הגרלות". אם המשתמש לוחץ על כפתור "סיים הגרלות" יש להציג למשתמש הודעה שהמשחק הסתיים, להציג את מצב הנקודות הסופי שלו ולא לאפשר למשתמש יותר למלא את הטופס (הפכו את הפקדים לבלתי לחיצים או מוסתרים לבחירתכם)

פירוט מפורט לגבי אופן ההגשה מופיע באתר הקורס תחת הקישור "נוהל הגשת מטלות"

ב ה צ ל ה

יעל ומעיין