

תרגיל בית 4

Basic JS | Grid | Flex | Media query

תאריך הגשה : 18/12

תיאור מתומצת של המשחק:

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

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

1. ניחוש נכון של כל ששת המספרים וניחס 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.

שים ❤️ : המשתמש לא יכול לזכות ביותר מפרס אחד באותה הגרלה.

- כאשר הטופס נתון והמשתמש מתחילה הגרלה ראשונה סכום הכספי שבידו הוא 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 יגמר לו הכספי לרכישת הגרלה או כאשר משתמש לחץ על כפתור סיום הגרלות.

דרישות:

- עימוד הדף:
 - אין לעשות שימוש בטבלאות כל
 - יש לבצע חלוקה של האלמנטים בדף **בעזרת Grid | Flex בלבד**
 - יש להגדיר דף רספונסיבי שיראה טוב במסכים סמארטפון, טבלאות ודסקטופ **בעזרה Media query בלבד**
 - צרו לפחות שני סוגי תצוגה כמו **טלפון** ו**מחשב** לא יראה בדיקות אחרות בכל המ██cis
 - הוסיף מושך **word** המכיל צילומי מסך בכל אחד מהגדלים (סה"כ 3 צילומים)
- 10% מצין 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 ולחשב על מקרי קצה.
- טיפ חשוב - מומלץ לעבוד עם **chrome debugging** כדי שתתברר לך בדיקות קוד מספר רב של פעמים. דרך דיבאג תוכלן לבדוק את הקוד לשנות ערכי משתנים דבר אשר יחסור לכם זמן.

תיאור פונקציונליות הדף:

1. בתחילת כל הגרלה - הගירו ושמרו: 6 מספרים **שוניים** בטוח המספרים 1-37 ואם מספר המיצג מספר חזק בין 1 ל 7. שמרו את סך הכסף בידי השחקן בכל שלב המשחק במשתנה עזר.
2. הציגו למשתמש טופס המציג את לוח הלוטו אשר משתמש צריך למלא, הלוח צריך להכיל כל הפחות את המידע הבא:
 - a. כוורות למספר חזק ולצדיו לאפשר למשתמש לבחור מספר אחד בלבד מבין האופציות 1-7.
 - b. כוורות עבור בחירת שתת המספרים, יש לאפשר למשתמש לבחור 6 מספרים **שוניים** מבין האופציות 1-37. לא לאפשר למשתמש לבחור את אותו מספר פעמיים
 - c. הציגו את הניקוד של המשתמש בכל הגרלה
 - d. הציגו שני כפורים: אחד בשם "בדיקה הגרלה" והשני בשם "סימן הגרלות".
3. המשתמש צריך לבחור את המספרים, לאחר מכן המשתמש ילחץ על כפטור "בדיקה הגרלה".
 - a. במידה והמשתמש לחץ על כפטור "בדיקה 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 כפטור בדיקת הגרלה יש לבצע את הפעולות הבאות:
 4. לנוקות את הפקדים (להחזירם לertzן ההתחלה)
 5. יש להציג למשתמש על גבי הדף את תוכנות הגרלה: מהו המספר החזק שהוגרל מאחרי הקלעים, מהם שתת המספרים שהוגרלו מאחרי הקלעים + לצד המספרים שהוגרלו יש להציג את המספרים שהמשתמש בחר כולל המספר החזק. יש לתת חווית על הצלחה/כשלון. 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 המשתמש אין מספיק כסף להמשיך משחק נוסף. או כאשר לחץ על כפטור "סימן הגרלות". אם המשתמש לחץ על כפטור "סימן הגרלות" יש להציג למשתמש הודעה שהמשחק הסתיים, להציג את מצב הנקודות הסופי שלו ולא לאפשר למשתמש יותר למלא את הטופס (הponce את הפקדים לבטתי לחיצים או מוסתרים לבחירתכם)

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

ב ה צ ל ח ה

יעל ומעין