



Лабораторијска вежба из предмета Веб дизајн (13С112ВД) за школску 2020/21.

Коришћењем *HTML*, *CSS* и *JavaScript* технологије потребно је реализовати игру „Скочко“.

■ Правила игре

Игру играју два играча. Сваки играч треба да погоди комбинацију од четири знака задату од стране другог играча. Играчи имају по седам покушаја да погоде тражену комбинацију. За сваки покушај, играч добија информацију о томе колико знакова је тачно погођено и на одговарајућој позицији, а колико знакова је тачно погођено, али није на одговарајућој позицији. Играчи на располагању имају по 60 секунди за погађање комбинације. Пример изгледа странице за једног играча је дат на слици 1.



Слика 1. Пример изгледа странице за игру за једног играча

Игра почиње учитавањем странице са упутством. На страници са упутством, играчима се приказује детаљно корисничко упутство за играње игре. Када оба играча потврде да су се упознали са правилима игре, прелази се на страницу са подешавањима. На страници са подешавањима играчи противнику задају комбинацију од 4 знака при чему на располагању имају 6 знакова. Знакови у комбинацији смеју да се понављају. При учитавању странице са подешавањима, први играч задаје своју комбинацију, а након што је потврди, други играч задаје своју комбинацију. Након што су обе комбинације задате, прелази се на страницу са игром.

Игра тече тако што играчи наизменично покушавају да погоде задату комбинацију бирајући 4 знака. За сваки покушај играч добија информацију о успешности покушаја. Након покушаја, зауставља се време играча, наставља се време противника и тада он игра свој потез. Играч који први погоди задату комбинацију је победник и игра се тада завршава. Уколико ниједан играч не погоди комбинацију након свог седмог покушаја, исход игре је нерешен. Уколико једном од играча истекне време, тада се игра завршава и победник је играч ком је преостало време.

▪ Напомене

Кориснички интерфејс треба да буде интуитиван и довољно детаљан.

Електронску верзију решења лабораторијске вежбе предати најкасније до 26. маја 2021. године у 23:59 као ZIP архиву на следећем [линку](#). Предметни наставници задржавају право позива на усмену одбрану лабораторијске вежбе произвољног броја студената.

ZIP архива која се предаје **мора** да буде именована по формату *piGBBBBB* где су *pi* иницијали – презиме и име, ознака *GG* представља последње две цифре године уписа факултета, ознака *BBBB* представља четвороцифрени број индекса, проширен водећим нулама. Унутар архиве треба да се налазе сви *.html*, *.css* и *.js* фајлови који су део решења именовани на следећи начин:

- *skocko-uputstvo.html* – почетна страница са упутством
- *skocko-podesavanja.html* – страница са подешавањем игре
- *skocko-igra.html* – страница са игром
- Сви кориснички стилови и сав кориснички *JavaScript* код коришћен у раду могу бити обједињени у један фајл или распоређени у више фајлова за сваку страницу засебно

Није дозвољено писати стилове и *JavaScript* код директно унутар *HTML* страница. По потреби архива сме да садржи и фолдер *skocko-dodatno* који садржи све остало што је део решења (слике, аудио...). Никакви додатни фолдери **не смеју** да постоје у архиви (архива треба директно да садржи све наведене фајлове, а не фолдер у којима се налазе наведени фајлови). Решења која не испоштују наведено неће бити призната.

Лабораторијска вежба из Веб дизајна се ради искључиво **самостално**. Сва предата решења биће детаљно упоређена на сличност. Лабораторијска вежба вреди максимално 10 поена и не може се надокнадити ни на који начин.