

Tekmovanje v izdelavi spletnih aplikacij

Tekmovanje ACM iz računalništva in informatike
Online, 2021

Jani Dugonik
Klemen Berkovič

Uvod

- Začetek tekmovanja: 10:15
- Čas reševanja: 3 ure
- Ocenjevanje naloge:
 - CSS+HTML = 50 %
 - JavaScript = 50 %
- Za pomoč smo na voljo preko klica na MS Teams

Navodila

- Izdelajte spletno igro *Štiri v vrsto*
- Animiran naslov
 - Utripajoč naslov
- Vnosna polja za imena igralcev
- Prikaz igralnega polja
 - 7 stolpcev, 6 vrstic, 42 celic
 - Vsaka celica je 100x100 pikslov (lahko spremenite, če želite)
- Začetek igre
- Prikaz, kdo je na vrsti
- Spuščanje žetona
- Preverjanje za zmago (4 žetoni)
- Sporočilo o zmagovalcu
- Cilj igre: igralec, ki prvi sestavi 4 zaporedne žetone v vrsti, zmaga

Potek igre

- Uporabnik najprej vnese imeni obeh igralcev
- S pritiskom na gumb »Nova igra« ali s pritiskom tipke »Enter« se prikaže igralno polje in igra se začne
- Naključno se izbere, kateri igralec začne
- Igralca posamezno spuščata žetone
- Zmaga tisti, ki prvi zbere 4 zaporedne žetone v vrsti (navpično, vodoravno, leva diagonala, desna diagonala)

Začetna stran

Štiri v vrsto

Igralec 1:



Na potezi: Igralec 1

Igralec 2:

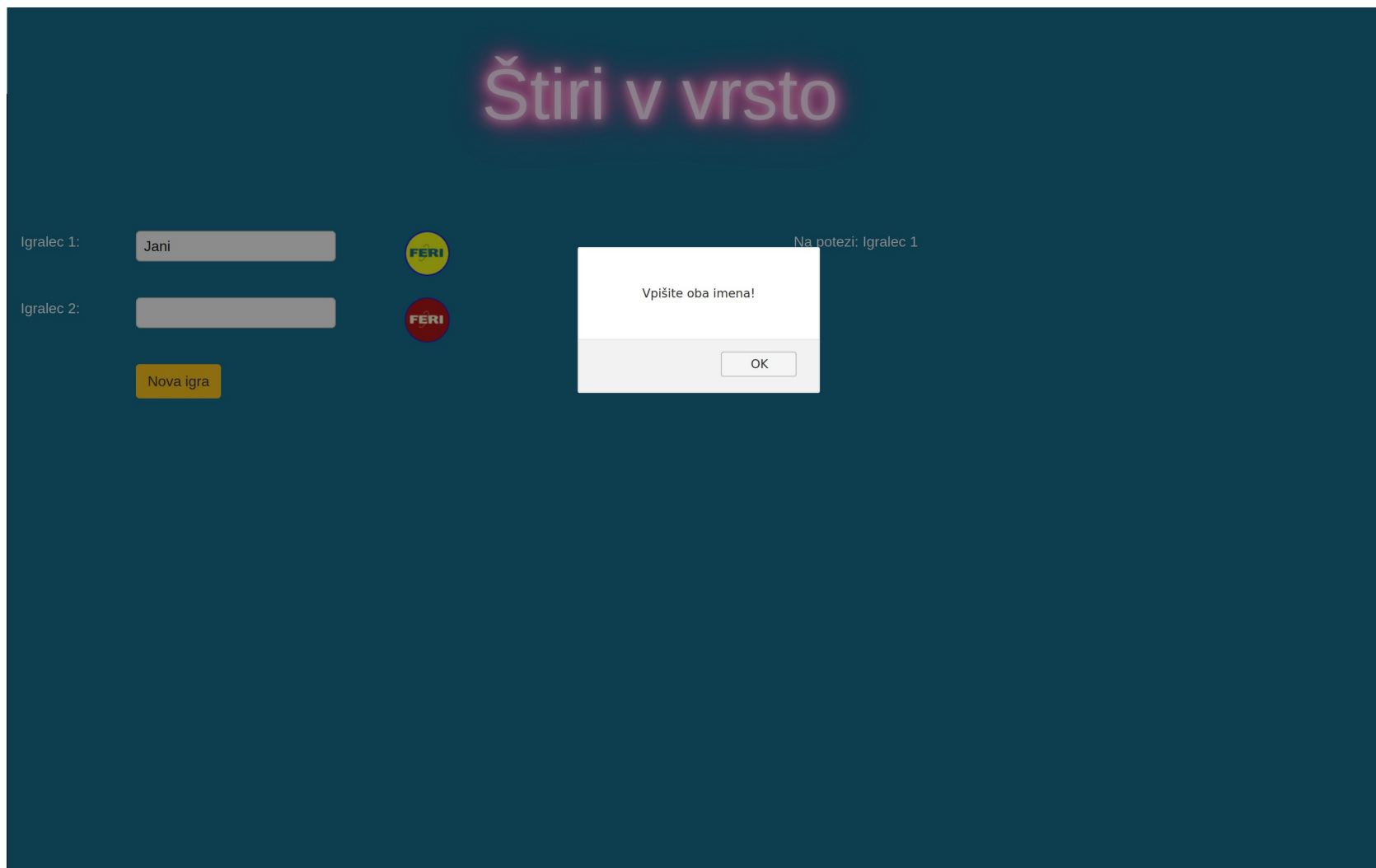


Nova igra

Začetek igre

- S pritiskom na gumb »Nova igra« ali tipke »Enter«
 - Preveri, če sta obe imeni vpisani
 - Če nista, javi sporočilo, da morata biti obe imeni vpisani
 - Če sta enaki, javi sporočilo, da morata biti različni
 - Naključno izbere, kateri igralec bo začel
 - Prikaže prazno polje

Prikaz manjkajočega imena drugega igralca



Sredi igre

- Igralca izmenično spuščata žetone
- S pritiskom na gumb »Nova igra« javi sporočilo, da igra že poteka, če želi končati in začeti novo
- Po vsakem spustu žetona se preveri, ali je trenutni igralec zmagal






Prikaz igre

Štiri v vrsto

Igralec 1: 

Igralec 2: 

Na potezi: Jani

Prikaz nove igre sredi igre



Konec igre

- Igre je konec:
 - Ko ima eden od igralcev vsaj 4 zaporedne žetone v vrsti (navpično, vodoravno, leva diagonala ali desna diagonala)

Prikaz konca igre

