



Fakulteta za elektrotehniko,  
računalništvo in informatiko

# Tekmovanje v izdelavi spletnih aplikacij

Tekmovanje ACM iz računalništva in informatike  
Ljubljana, 2022

Jani Dugonik  
Klemen Berkovič

# Uvod

- Začetek tekmovanja: 10:15
- Čas reševanja: ~2 uri
- Ocenjevanje naloge:
  - CSS+HTML = 50 %
  - JavaScript = 50 %

# Navodila

- Izdelajte spletno igro *Človek ne jezi se*
- Animiran naslov
  - Kot je prikazan v videu
- Prikaz igralnega polja
  - 11 stolpcev, 11 vrstic
  - Vsak igralec ima
  - Vsaka celica je 30x30 pikslov (lahko spremenite, če želite)
- Met kocke
  - Če so vse figure na začetni poziciji, meče tako dolgo, dokler ne dobi 6
  - Ko dobi 6, izbere, katero figuro bo postavil na igralno polje
- Premik figure
  - Animiran premik figure po igralnem polju
- Obvestila
  - Če želimo postaviti figuro na igralno polje in nismo vrgli 6, javimo
  - Če želimo na koncu končati in smo vrgli preveč, javimo
  - Če smo prišli s figuro do konca, javimo

# Potek igre

- Za namene tekmovanja je igra zelo poenostavljena
  - Samo 1 igralec (moder)
  - Samo 1 figura (izbere uporabnik)
- Uporabnik klikne na kocko (na sredini) za met kocke
- Na začetku (ko so vse figure doma) meče tako dolgo, dokler ne vrže 6
- Ko vrže 6, izbere eno od 4 figur, da se postavi na igralno polje
- Nato sledi kombinacija potez:
  - Met kocke
  - Premik figure (za premik figure ni potrebno klik na figuro – lahko kliknete bilokje na igralnem polju ali pa premaknete samodejno po metu kocke)
- Ko pride figura do konca, je konec igre

# Začetna stran

ACM RTK 2022

Spletne aplikacije

