

Tekmovanje v razvoju spletnih aplikacij 2017

Navodilo naloge

Igra je večstopenjska in omejena s časom. Uporabnik mora v določenem času prešteti katerega sadja je več. Na koncu igre se prikaže statistika pravih in nepravilnih izbir in skupen čas reševanja.

Naloga je sestavljena iz 2 sklopov:

1. HTML + CSS (glej sliko 1)

- Celotna stran naj bo centrirana in z ozadjem.
- Naslov naj bo animiran (znaka [in] utripata).
- Za izris polja uporabite *canvas*.
- Dodajte 4 gumbe (nova igra, ananas, hruška, grozdje) in jih oblikujte.

[Štetje sadja]

NOVA IGRA

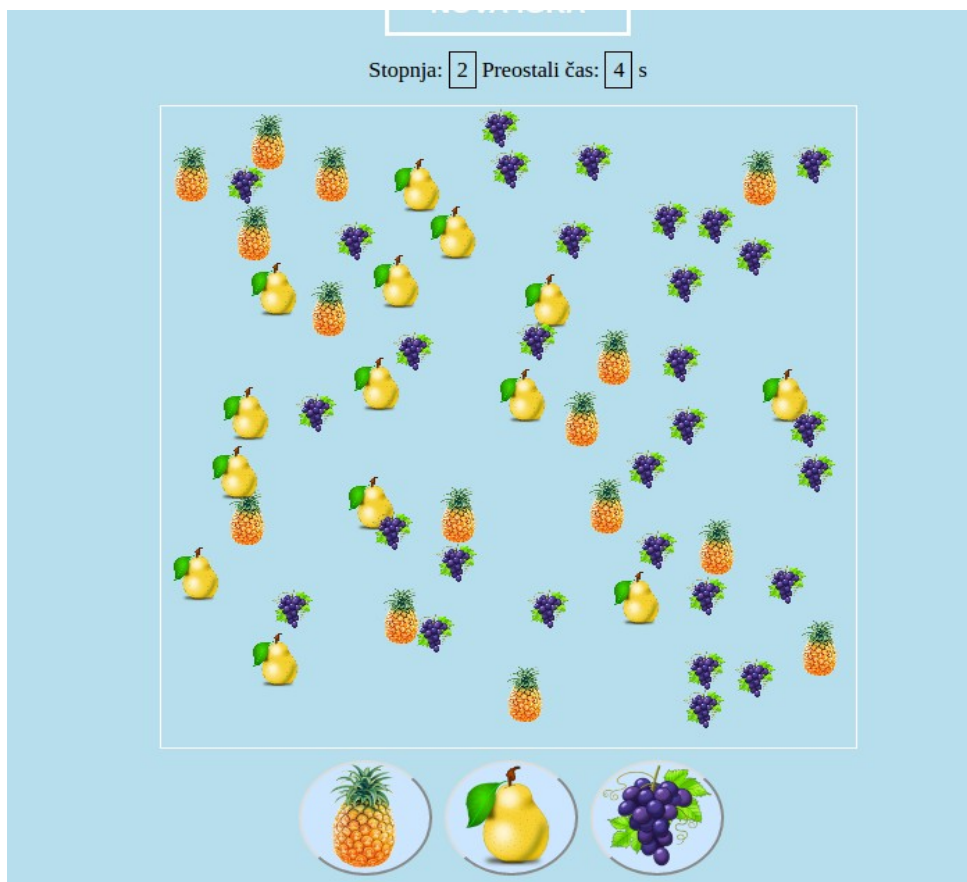
Stopnja: Preostali čas:



Slika 1 Začetna stran

2. JavaScript (glej sliko 2 in 3)

- Ob kliku na gumb "NOVA IGRA" se na *canvas* izrišejo sadeži.
- Sadeže izrišite v mejah *canvas* (500x500).
- Za prekrivanje sadežev uporabite Evklidovo razdaljo za merjenje razdalje med dvema sadežema.
- Evklidova razdalja med dvema sadežema naj bo večja od 30.
- Igra ima več stopenj (4), za vsako stopnjo imate v *js/script.js* polje s podatki (*stopnje*).
- Stopnja vsebuje število posameznih sadežev in faktor pomanjšave sadeža.
- Za vsako stopnjo imate omejen čas (5 s).
- Po kliku na sadež ali po preteku časa (5 s) se stopnja konča.
- Trenutno stopnjo igre in preostali čas sproti izpisujete v okvirju.



Slika 2 Igranje igre

- Za vsako stopnjo vodite statistiko:
 - Če sadeže ni bil kliknjen, ker je prej potekel čas
 - kliknil je pravilen sadež
 - kliknil je na nepravilen sadež
 - čas reševanja stopnje

Po končani zadnji stopnji se izpiše statistika, kot je prikazano na sliki 3.



Slika 3 Izpis statistike

V šabloni (angl. template) imate začetne datoteke za html, css in javascript, ki so delno že izpolnjene. V pomoč še naštejmo nekatere jQuery funkcije:

- val
- unbind
- on
- show
- hide
- attr
- addClass
- removeClass
- next
- prev
- parent
- children
- eq
- index

- find
- text
- append
- mouseover
- change
- empty
- prop
- css