

Spletna igra tri v vrsto

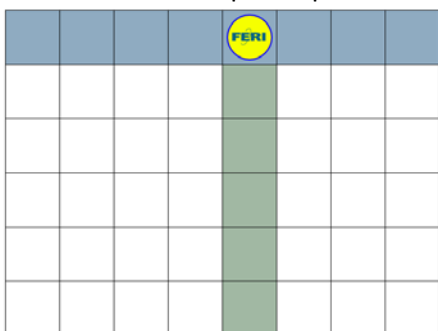
Cilj naloge je izdelati relativno popularno igro »Tri v vrsto«. Gre za poenostavljeno igro štiri v vrsto, ki je bolj znana. Igra nam na začetku prikaže igralno ploščo, v katero mečemo žetone. Igra je namenjena dvema igralcema, katera izmenično mečeta žetone. Vsak igralec ima svojo barvo žetonov. Ko se stolpec napolni, vanj ni več možno vreči žetona. Zmaga igralec, ki mu uspe postaviti tri žetone v vrsto. Za vrsto se šteje diagonala, horizontala in vertikalna. Če nobenemu igralcu ne uspe doseči 3 v vrsto in napolnita igralno ploščo, potem igralca igrata remi.

Na sliki 1 je prikazan uporabniški vmesnik igre. Na začetku igralca vpišeta v polje, kjer piše Oseba 1 in Oseba 2 svoje ime. Igro lahko nato začneta.



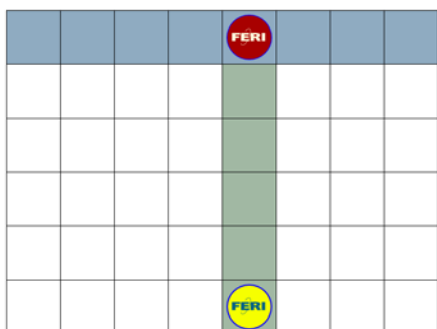
Slika 1 Igra tri v vrsto

Ko se prvi igralec pomakne nad igralno ploščo (6 * 8 tabela), se v zgornji vrstici izriše žeton ustrezne barve in izbrani stolpec se pobarva svetlo zeleno, kar je prikazano na sliki 2.



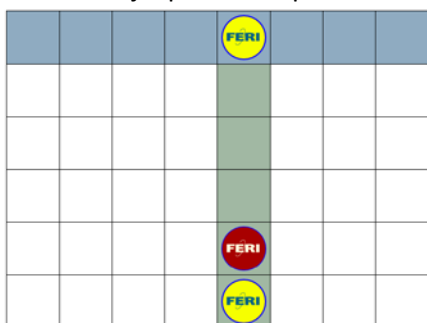
Slika 2 Premik miške po igralni plošči

Ob kliku se žeton spusti (animacija) do dna plošče, kar je prikazano na sliki 3. Na vrhu stolpca se takoj pokaže žeton naslednje osebe, ki je na vrsti.



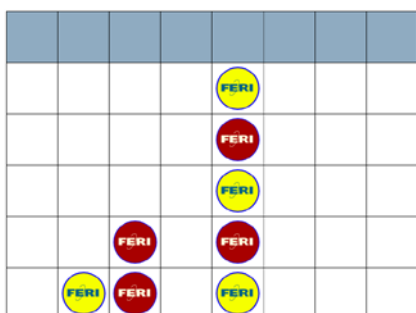
Slika 3 Spust žetona

Če naslednji uporabnik spusti žeto v isti stolpec, pade ta do prvega žeto, kar je prikazano na sliki 4.



Slika 4 Ponovno spuščanje žetona v isti stolpec

Ko se stolpec napolni žetona v njega več ni možno vreči, kar je prikazano na sliki 5, v 5. stolpcu plošče.



Slika 5 Polni stolpec

Igra se konča, ko eden od igralcev postavi tri žetone v vrsto. Tri žetoni v vrsto štejejo po diagonali (slika 6), po horizontali (slika 7) in vertikalni (slika 8).



Slika 6 Zmaga rumenega igralca z diagonalnim tri v vrsto

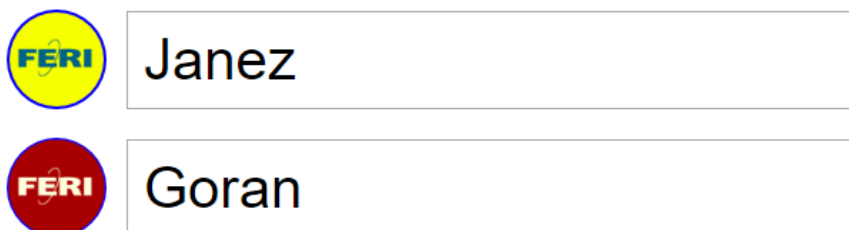


Slika 7 Zmaga rdečega igralca s horizontalnim tri v vrsto

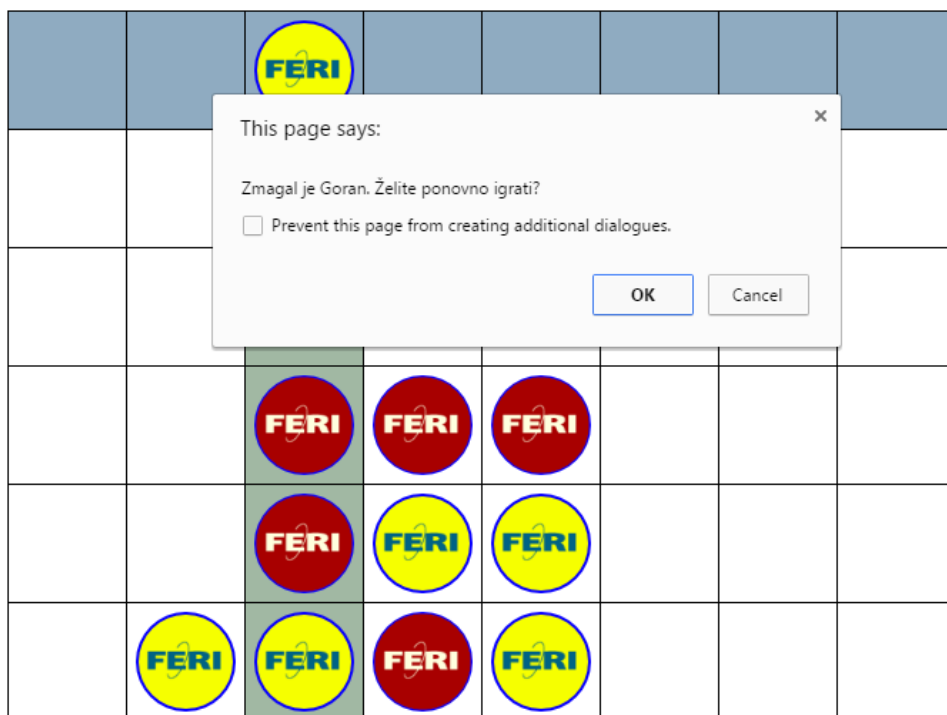


Slika 8 Zmaga rdečega igralca z vertikalnim tri v vrsto

Ko se igra konča se pojavi pogovorno okno, ki izpiše zmagovalca in vpraša po ponovni igri, kar je prikazano na sliki 9.



Ponastavi igro



Slika 9 Zmaga igralca

Če uporabnik klikne na gumb »Cancel«, potem se onemogoči nadaljnje igranje igre in žetoni ostanejo na plošči. Če uporabnik klikne gumb »OK« potem se žetoni s plošče počistijo in igralca lahko igrata novo igro. Nova igra se lahko vedno igra s klikom na gumb »Ponastavi igro«.

Igra se tudi konča, če noben igralec ne postavi 3 v vrsto in se napolni igralna plošča, kar je prikazano na sliki 10. Prikaže se pogovorno okno, ki izpiše, da sta igralca igrala remi in vpraša po ponovni igri.

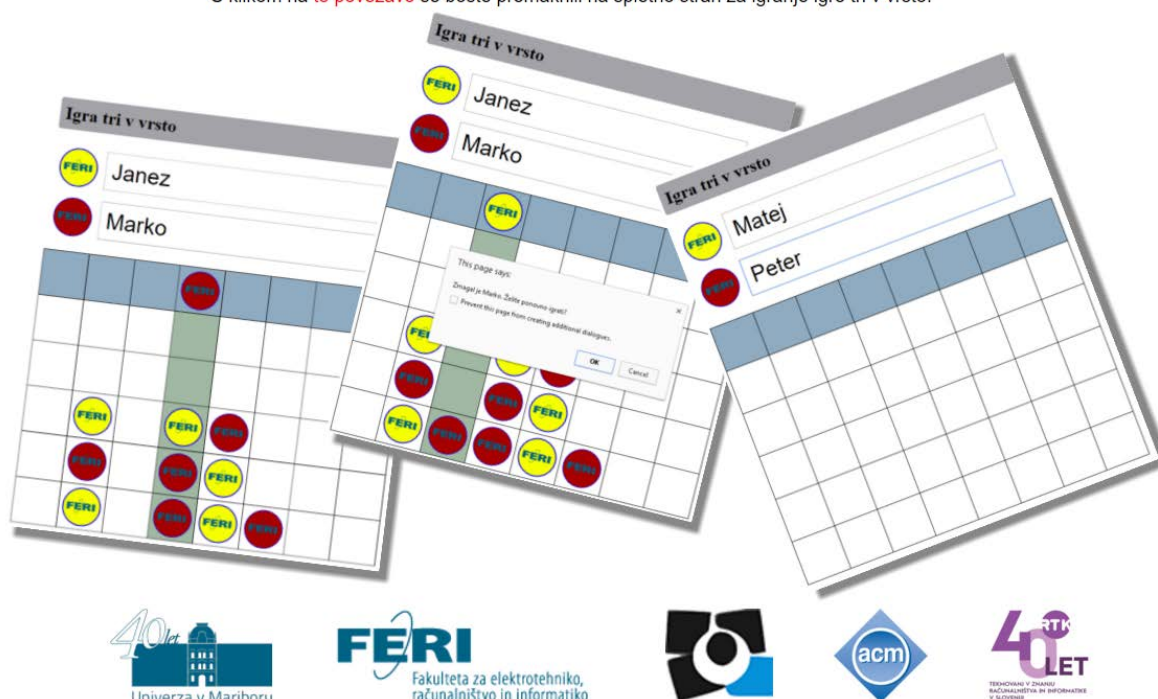


Slika 10 Remi igre

Naredite tudi uvodno spletno stran, ki je prikazana na sliki 11 in ima povezavo do spletne igre tri v vrsto.

Dobrodošli na državnem tekmovanju ACM iz računalništva in informatike.

S klikom na [to povezavo](#) se boste premaknili na spletno stran za igranje igre tri v vrsto.



Slika 11 Uvodna stran

Nalogo poizkusite funkcionalno in vizualno približati demonstraciji in slikovni predstavitvi igre.

Ocenjevanje

Skupno je možno doseči 100 točk (če oddana aplikacija ustreza vsem zahtevam naloge).

1. Videz oz. izvedba oblikovnega dela naloge (50 točk)
 - a) Tekmovalec lahko izdelava posamezne strani/izgleda igre, tudi brez funkcionalnosti. Pri tem si pomagajte s slikami v navodilih naloge (25 točk).
 - b) Uporaba CSS za izvedbo izgleda (15 točk).
 - c) Primernost uporabe posameznih elementov, urejenost kode in komentiranje (10 točk).
2. Izvedba dela, ki zahteva znanje skriptnega jezika JavaScript (50 točk)
 - a) b) Generiranje in prikaz gumba ponastavi in tabele (20 točk).
 - b) Vnos in ovrednotenje izbire igralca (slika 9) (20 točk).
 - c) Pregled kode, urejenost in komentiranje (10 točk).

V primeru enakega števila točk, je boljši tekmovalec tisti, ki je porabil manj časa (oz. prej oddal nalogo na sistem).

Pomoč

Funkcije jQuery:

- removeClass
- addClass

- index
- find
- eq
- children
- on
- not
- val
- trigger
- attr
- next
- prev
- parent
- text
- append