



## Лабораторијска вежба из предмета Веб дизајн (13С112ВД) за школску 2025/26.

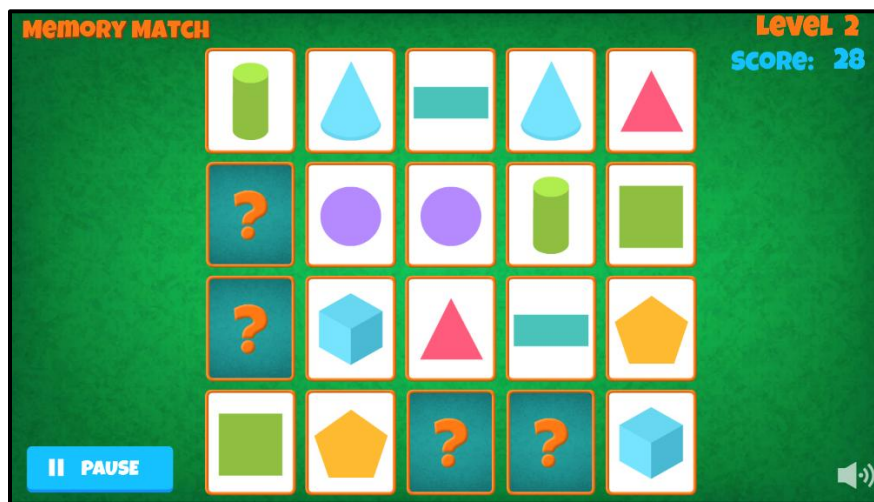
Коришћењем *HTML*, *CSS* и *JavaScript* технологије потребно је реализовати игру меморије.

### ▪ Правила игре

У игри меморије задатак играча је да пронађе све парове идентичних картица у што мањем броју покушаја. На почетку игре све картице су окренуте лицем надоле и њихов садржај није видљив. Играч у сваком потезу бира две картице кликом на њих. Након избора:

- ако су картице исте, остају откривене до краја игре;
- ако су картице различите, након кратког временског периода поново се окрећу лицем надоле;
- током приказа две изабране картице није могуће бирати нове картице.

Циљ игре је открити све парове картица. Партија се завршава када су сви парови успешно пронађени. Пример изгледа странице дат је на слици 1.



Слика 1. Пример изгледа странице за игру меморије

Пре почетка игре приказује се почетна страница на којој играч може да одабере тежину (ниво) игре и један од понуђених режима игре. Ниво игре дефинише број картица које ће бити приказане (нпр. лако – 2x3, средње 4x4 и тешко 5x6). Подржани су следећи режими:

- Класични режим – играч покушава да пронађе све парове картица у што мањем броју потеза. Игра се завршава када су сви парови откривени. Подржане су три
- Режим на време – играч има ограничено време да пронађе све парове картица. Одбројавање почиње покретањем партије. Ако време истекне пре него што су сви парови пронађени, игра се завршава неуспешно.

Страница за избор режима садржи назив игре, кратак опис сваког режима и дугме за покретање игре. Након избора режима отвара се одговарајућа табла за игру.

Страница са игром приказује таблу са картицама распоређеним у мрежу. Свака картица има предњу и задњу страну. На почетку игре видљива је само задња страна свих картица. Приликом учитавања странице потребно је насумично распоредити картице тако да се сваки симбол појављује тачно два пута. Кликом на картицу она се окреће и приказује свој симбол. Након избора две картице проверава се да ли чине пар. У горњем делу странице приказују се информације о тренутној партији, укључујући ниво, број потеза и протекло време (приказане информације зависе од изабраног режима). Након завршетка партије (успешног или неуспешног) играч може да упише своје име у табелу са резултатима за одговарајући режим која се након завршетка партије приказује. Табела са резултатима треба да буде доступна и са почетне стране игре.

## ▪ Напомене

Кориснички интерфејс треба да буде интуитиван и довољно детаљан. Кориснички интерфејс не мора да одговара датом примеру на слици, већ студенти треба сами да осмисле дизајн који не сме да буде чист HTML. Све што није дефинисано у задатку студентима је остављено да сами имплементирају како желе.

Електронску верзију решења лабораторијске вежбе предати најкасније до 10. јуна 2026. године у 23:59 као ZIP архиву на следећем [линку](#). Задатак се брани у лабораторији израдом модификације у термину који ће бити накнадно објављен.

ZIP архива која се предаје **мора** да буде именована по формату *piGGBBBB* 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. Није дозвољено писати стилове и *JavaScript* код директно унутар *HTML* страница. По потреби архива сме да садржи и све остало што је део решења (слике, аудио...).

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.