



## Veb dizajn – Jun K2

1. (25) Napraviti 3 html stranice koje predstavljaju sistem za igranje igre:

Prva stranica (slika1) predstavlja postavku igre. Posедуje formu na kojoj korisnik ima mogućnost da unese novog igrača u igru. Pritiskom na dugme „Dodaj“ proverava se da li je korisnik uneo korisničko ime. Ukoliko jeste, igrač sa datim korisničkim imenom se dodaje u igru. Ukoliko nije, korisniku se ispisuje odgovarajuća poruka u iskačućem prozoru. Pretpostavka je da se neće dodavati igrači sa istim imenima.

**Slika1. Stranica sa postavkom igre**

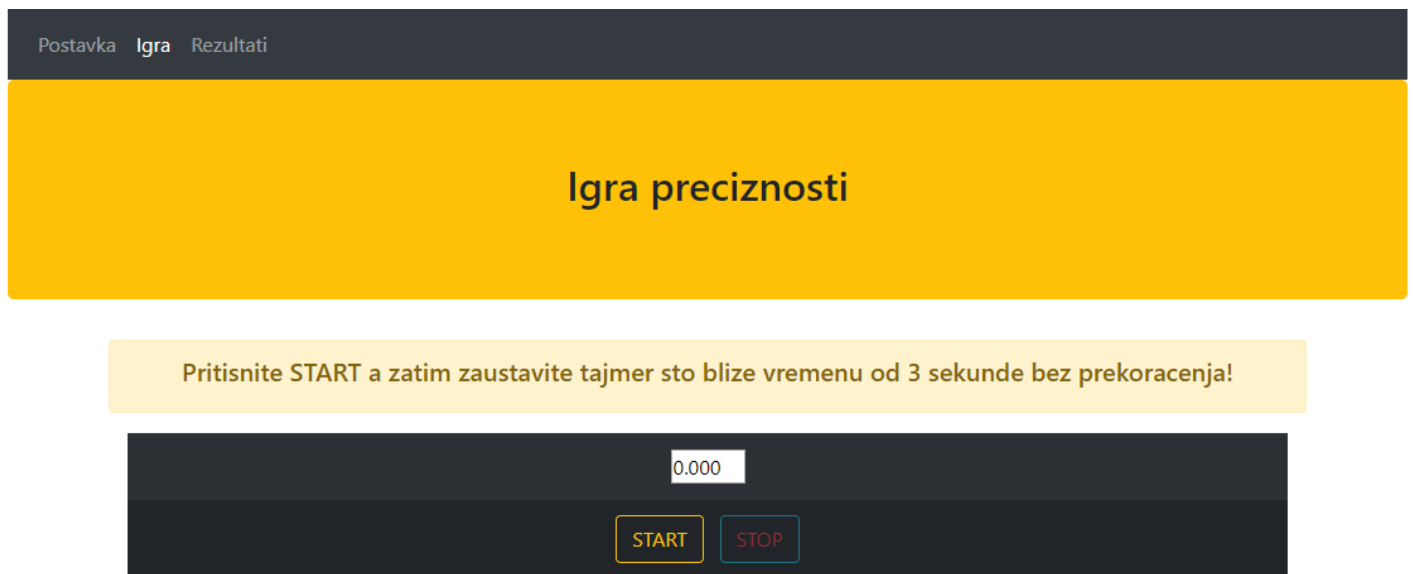
Ispod forme se nalazi progresni bar koji prikazuje koliko je trenutno igrača dodato u igru. U igri učestvuje pet igrača. Kada se doda peti igrač, pokušaj dodavanja novog igrača treba da bude neuspešan, a korisniku treba da se ispiše odgovarajuća poruka.

Na stranici postoji navigacioni bar. Linkovi ka stranicama za igru i rezultate treba da budu onemogućeni sve dok ne bude uneto pet igrača.

U svakom trenutku korisnik može da resetuje postavku klikom na odgovarajuće dugme. Tada se svi igrači brišu iz igre i progresni bar se resetuje na početnu poziciju. Prilikom osvežavanja stranice, postavka se automatski resetuje.

Druga stranica (slika2) predstavlja igru. Stranica sadrži tekstualno polje i dugmad „Start“ i „Stop“ koje predstavljaju štopericu. Na početku je dugme „Stop“ onemogućeno. Pritiskom na dugme „Start“ štoperica kreće da odbrojava, onemogućava se ponovni klik na dugme „Start“ a omogućava se klik na dugme „Stop“. Tekstualno polje prikazuje trenutno vreme štoperice na svaku odbrojanu stotinku. Pritiskom na dugme „Stop“ štoperica se zaustavlja, onemogućava se ponovni klik na dugme „Stop“, a omogućava se klik na dugme „Start“.

Igrači igraju redom po redosledu dodavanja u igru. Pri učitavanju stranice, korisniku se u iskaćućem prozoru navodi koji igrač započinje igru. Kada igrač pritisne dugme „Stop“, njegovo vreme se čuva, i korisniku se u iskaćućem prozoru navodi koji igrač je sledeći na redu. Cilj igre je stopirati štopericu što bliže vremenu od 3 sekunde, bez prekoračenja. Nakon što svi igrači odigraju igru, oba dugmeta treba da budu onemogućena.



**Slika2. Stranica sa igrom**

U svakom trenutku korisnik preko navigacionog bara može da se vrati na stranicu sa postavkom ili da prikaže stranicu sa rezultatima. Prilikom povratka sa stranice sa rezultatima na stranicu sa igrom, igra treba da nastavi od igrača koji je bio na potezu.

Treća stranica (slika3) predstavlja stranicu sa rezultatima. Sadrži tabelu u kojoj se redom ispisuju imena svih igrača, vremena onih igrača koji su do tog trenutka odigrali svoj potez i dodatne informacije o igraču.

Postavka	Igra	Rezultati
Igra preciznosti		
Rezultati		
Ime	Vreme	Informacije
Maki	0.377	
Saki	2.235	
Laki	2.921	Pobednik
Niki	3.92	Diskvalifikovan
Miki	3.89	Diskvalifikovan

**Slika3. Primer stranice sa rezultatima**

Svi igrači koji su prekoračili vreme od tri sekunde imaju oznaku “Diskvalifikovan” u koloni sa dodatnim informacijama. Igrač koji je najbliži vremenu od tri sekunde bez prekoračenja ima oznaku “Pobednik” u koloni sa dodatnim informacijama.

U svakom trenutku korisnik preko navigacionog bara može da se vrati na stranicu sa postavkom ili na stranicu sa igrom.

Sve stranice moraju da budu **responzivne**! Za potrebe čuvanja informacija o igračima i njihovim vremenima koristiti **localStorage**!