

Navodila

Tekmovanje ACM iz računalništva in informatike
Tekmovanje v razvoju spletnih aplikacij
Ljubljana, 2019

Uvod

- Izdelava spletne igre *Minolovec*
- 2D polje, ki vsebuje mine
- Ob kliku na celico se prikaže številka, ki označuje število min v sosednjih poljih
- Polja, za katera je igralec prepričan, da vsebujejo mino, je možno označiti z zastavico
- Cilj igre je odkriti vsa polja, pod katerimi se ne skriva mina

Navodila

- Igro implementirajte v datoteki *minolovec.html*
- Rezultate prikažite v datoteki *rezultati.html*
- Uporabniku ponudite izbiro treh težavnosti:
 - Beginner: polje 8x8, 10 min
 - Intermediate: polje 16x16, 40 min
 - Expert: polje 24x24, 99 min
- Na polje, kjer ni mine, kliknemo z levim gumbom
 - Polja, ki ne vsebujejo min, so varna polja
- Na polje, kjer smo prepričani, da je mina, kliknemo z desnim gumbom in postavimo zastavico
- Ob kliku na gumb za začetek igre se:
 - Iniciazirja polje
 - Nad poljem se prikaže število preostalih min in čas reševanja

Potek igre 1/2

- Polje s številci:
 - Mina: -1
 - Prazno polje: 0
 - Varno polje: večje od 0
- Levi klik na določeno celico prikaže celico
 - Če je v celici mina, je igre konec
 - Če odpre varno polje, se prikaže število min v sosednjih celicah
- Desni klik na določeno celico postavi zastavico
 - Zmanjša se števec preostalih min

Potek igre 2/2

- Klik na polje s številom 0 odpre sosednja polja s pomočjo rekurzije
 - Rekurzivno odpiranje polj animirate tako, da rekurzivno funkcijo pokličete s časovnim zamikom, npr. 200 ms
 - Odpiranje izvedete tako, da celici dodate razred CSS.
 - Tudi v CSS definirajte animacijo, npr. učinek fade in.
- Igre je konec, ko uporabnik:
 - Odkrije mino, ali
 - Odkrije vsa varna polja.
- Ko je igre konec, se vsa polja odkrijejo
 - Ob kliku na mino, se to polje obarva z rdečim ozadjem
- Če uporabnik med igro zapusti stran, ga opozorite

Rezultati

- Rezultate hranite v lokalni shrambi (localStorage)
- Rezultate uredite prvo po težavnosti padajoče in nato po času reševanja naraščajoče (OrderBy, ThenBy)