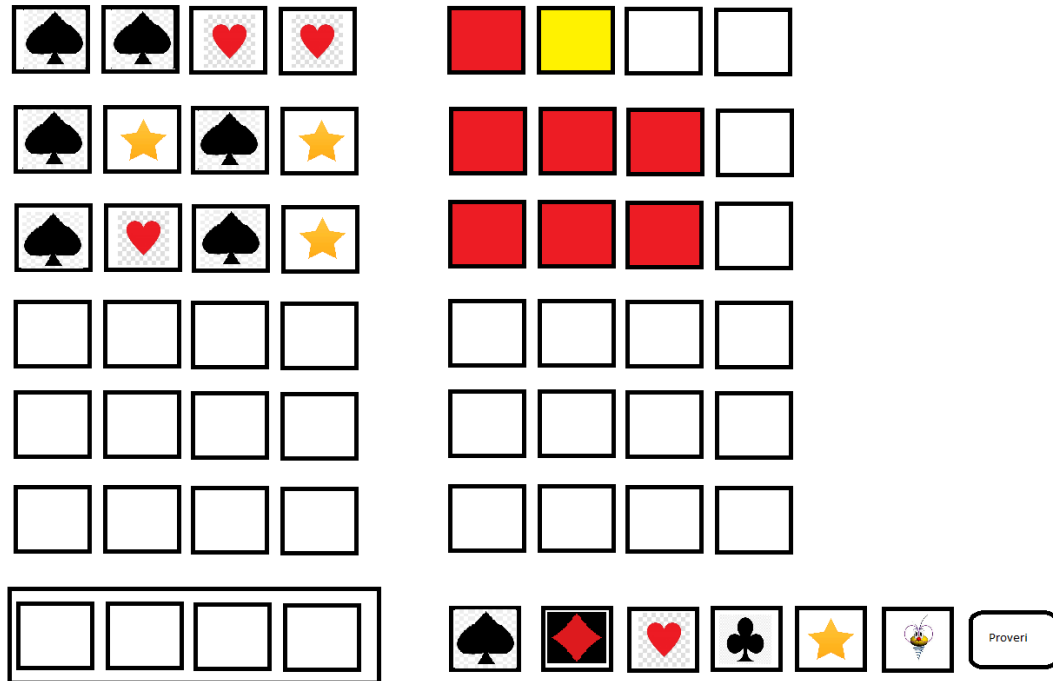


OOP – drugi kolokvijum (GUI) (18 poena)

Potrebno je kreirati igricu “Skočko” u programskom jeziku Java. Skica izgleda prikaza je na slici.



Igrica je zamislila kombinaciju od 4 znaka u određenom redosledu. Zadatak igrača jeste da pogodi tu kombinaciju i za to ima najviše 6 pokušaja. U donjem desnom uglu prozora nalaze se korisničke komande. Sa leve strane prozora odvojena su mesta za 6 pokušaja korisnika. Poslednja stavka (na slici uokvirenih 4 polja) predstavlja „zamišljenu“ kombinaciju igrice i onda ostaje prazna do samog kraja igrice. Kada je igrica završena „zamišljena“ kombinacija treba biti prikaza. Klikom na određeni znak (komandu) redom se popunjavaju kombinacije koje predstavljaju pokušaje korisnika. Kada se popuni kombinacija klikom na dugme „Proveri“ ta kombinacija biva upoređena sa „zamišljenom“ kombinacijom. Kao odgovor na pokušaj korisnik dobija informaciju koliko znakova je pogodio. Informacije o pogođenim znakovima predstavljaju se na desnoj strani prozora. Crvenom bojom označeno je da je korisnik pogodio neki znak, kao i mesto na kome se taj znak nalazi. Žutom bojom označeno je da je korisnik pogodio neki znak, ali ne i mesto na kome se on nalazi. Dakle, ukoliko postoji jedna crvena oznaka i jedna žuta oznaka, znači da korisnikov pokušaj ima 2 pogođena znaka, od kojih je samo jedan na pravom mestu. Igra se završava

ukoliko je korisnik pogodio tačnu kombinaciju, sa svim znakovima na zadatom mestu ili ukoliko ne pogodi kombinaciju u maksimalno 6 pokušaja. Kada je igra završena obavestiti korisnika da li je pobedio ili ne, kao i ponuditi korisniku šansu za novom igrom. Skica kraja igre u jednom od ova dva slučaja data je na slici ispod.

