

WEB Programiranje – I kolokvijum

12.12.2020.

U *MySQL* bazi **csgo** formirati sledeće tabele:

- user (id, username, money)
- weapon (id, name, price, ct¹, t²)
- loadout (id, userID, weaponID, t_ct)

U tabeli **weapon** kolone **ct** i **t** su tipa *boolean* i predstavljaju dostupnost oružja odgovarajućem timu.

Početna strana se sastoji od *dropdown* menija u kojem se nalaze imena korisnika i dva *radio button*-a za izbor tima (policajac ili terorista).

SparX ▾
 CT
 T
Choose side

Nakon odabira korisnika i strane, pritiskom na dugme *Choose side* prikazuje se stanje na računu korisnika i spisak oružja koje može da kupi, odnosno koja su dostupna na izabranoj strani. Ako korisnik ne odabere stranu potrebno je u *alertu* ispisati odgovarajuću grešku.

SparX ▾
 CT
 T
Choose side

Stanje na racumu:800\$

Name	Price	Buy
M4A1	3100	<input type="checkbox"/>
M4A1-S	3100	<input checked="" type="checkbox"/>
Desert Deagle	700	<input type="checkbox"/>
AWP	4750	<input checked="" type="checkbox"/>
Famas	2050	<input type="checkbox"/>
AUG	3300	<input checked="" type="checkbox"/>
MP9	1250	<input type="checkbox"/>
SSG 08	1700	<input type="checkbox"/>

BUY

Loadout

PLAY DROP

¹ Counter Terrorist – Tim policajaca

² Terrorist – Tim terorista

Korisnik u tabeli označi koje oružje želi da kupi i pritiskom na dugme *BUY* izvršava kupovinu. Ako korisnik nema dovoljno novca za kupovinu ispisuje se odgovarajuća greška, u suprotnom izvršava kupovinu i prikazuje *loadout* korisnika za izabranu stranu. U tabeli **loadout** kolona **t_ct** označava da li je određenu pušku korisnik kupio za ct ili t stranu. Ako je vrednost u ovoj koloni **1** to znači da je u pitanju *loadout* za policajca, a **0** za teroristu.

Nakon svake kupovine treba da se ažurira stanje na računu i *loadout*.

SparX ▾
 CT
 T

Choose side

Stanje na racunu:800\$

Name	Price	Buy
M4A1	3100	<input checked="" type="checkbox"/>
M4A1-S	3100	<input type="checkbox"/>
Desert Deagle	700	<input type="checkbox"/>
AWP	4750	<input type="checkbox"/>
Famas	2050	<input checked="" type="checkbox"/>
AUG	3300	<input type="checkbox"/>
MP9	1250	<input type="checkbox"/>
SSG 08	1700	<input type="checkbox"/>

BUY

Nemas dovoljno novca.

Loadout

PLAY DROP

SparX ▾
 CT
 T

Choose side

Stanje na racunu:100\$

Name	Price	Buy
M4A1	3100	<input type="checkbox"/>
M4A1-S	3100	<input type="checkbox"/>
Desert Deagle	700	<input type="checkbox"/>
AWP	4750	<input type="checkbox"/>
Famas	2050	<input type="checkbox"/>
AUG	3300	<input type="checkbox"/>
MP9	1250	<input type="checkbox"/>
SSG 08	1700	<input type="checkbox"/>

BUY

Loadout

Desert Deagle

PLAY DROP

Ako korisnik nema dovoljno novca na računu, potrebno je da ostanu označena oružja koja je pokušao da kupi. Ako korisnik već ima označenu pušku u *loadout*-u, nju ne kupuje opet.

Pritiskom na dugme *PLAY* se simulira igra. Korisnik ima 50% šanse da pobedi. U slučaju da pobedi, njegov iznos na računu se povećava za 3400\$ i *loadout* ostaje isti, u suprotnom za 1900\$ i briše se ceo *loadout*.

Pritiskom na dugme *DROP* se izbacuju sva oružja iz korisnikovog *loadout*-a.

Dodatak:

rand(x, y) – vraća nasumičan broj iz [x, y].