

ZADATAK 1 (15 BODOVA).

Napišite skriptu **zadatak1.php** koja omogućuje unos priče jednu po jednu riječ, na sljedeći način:

1. (10 bodova)

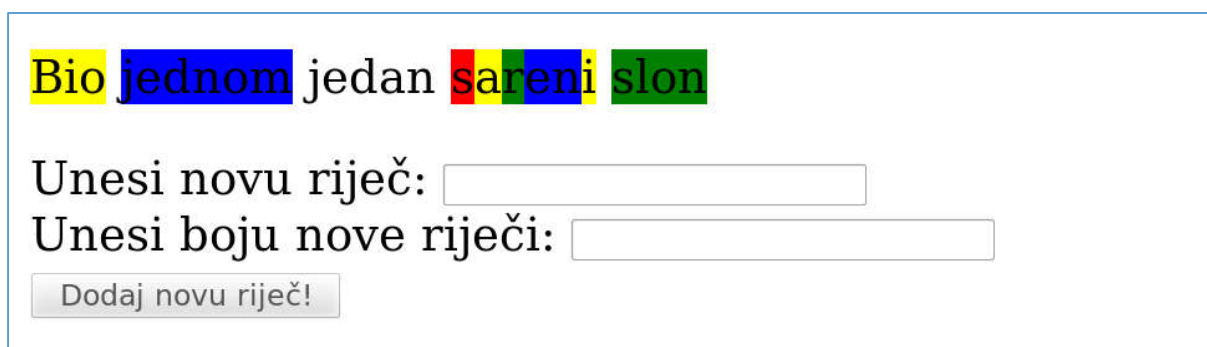
Skripta ispisuje sve do sada unesene riječi priče, te omogućava da korisnik doda jednu novu riječ na kraj priče, zajedno s bojom te nove riječi i to ovako:

- Riječ se mora sastojati samo od velikih i malih slova engl. abecede. Ako nije tako, ne dodaje se u priču (ne treba ispisivati poruku o greški).
- Ako je boja jedno od slova B, R, G, Y, onda cijela riječ treba biti ispisana s tom bojom pozadine (B=plava, R=crvena, G=zelena, Y=žuta).
- Ako se boja sastoji od točno onoliko slova B, R, G, Y koliko ih se nalazi u riječi, onda svako slovo riječi treba ispisati s odgovarajućom bojom pozadine.
- U svim ostalim slučajevima boja pozadine riječi treba biti bijela.

2. (5 bodova)

Kada korisnik kao novu riječ unese „KRAJ“, priča završava i od korisnika se zahtjeva da unese naslov priče. Nakon unosa naslova (koji se smije sastojati samo od velikih i malih slova i razmaka – ako se ne sastoji, tražiti ponovni unos), ispisuje se naslov i ispod njega cijela obojana priča.

Stranica treba izgledati otprilike ovako (ispis ne mora biti identičan prikazanom):



Bio jednom jedan sareni slon

Unesi novu riječ:

Unesi boju nove riječi:

Na primjer, za riječ „sareni“ boja je bila „RYGBBY“, a za riječ „jednom“ boja je bila „B“.

Ne trebate ispisivati poruke o greškama u unosu naslova i riječi.

Sve datoteke od kojih se sastoji aplikacija zapakirajte u jedan zip. (Smijete napraviti/include-ati i druge pomoćne skripte i datoteke, no neka se početna zove **zadatak1.php**.)

Hintovi:

- Pojedine riječi/slova možete ispisivati koristeći HTML element **span**.
- U sessionu možete čuvati pojedine riječi priče i njihove boje.

Ime i prezime: _____

JMBAG: _____

ZADATAK 2 (10 BODOVA).

U bazi **kolokvij** na računalu **rp2.studenti.math.hr** nalazi se tablica **zadatak2**. Tablica sadrži teniske parove ponuđene u nekoj kladionici i ima sljedeće stupce:

- **id** = jedinstvena oznaka para (cijeli broj);
- **igrac1** = ime prvog igrača u paru (string);
- **igrac2** = ime drugog igrača u paru (string);
- **koef1** = koeficijent na pobjedu prvog igrača (realni broj; vidi objašnjenje niže).
- **koef2** = koeficijent na pobjedu prvog igrača (realni broj; vidi objašnjenje niže).

Napišite skriptu **zadatak2.php** koja:

1. Ispisuje sve parove koji se nalaze u tablici u bazi podataka.
2. Iz svakog para, korisnik web-stranice može (ali i ne mora) odabrati jednog od igrača.
3. Ispod tablice, postoji polje za unos iznosa kojeg korisnik ulaže, te gumb za slanje forme. Možete pretpostaviti da će iznos (realni broj) uvijek biti ispravno unesen – ne treba provjeravati.
4. Nakon klika na slanje, forma se šalje skripti **zadatak2_izracunaj.php**. Ta skripta treba ispisati samo one parove iz kojih je odabran igrač, te drugom bojom označiti koji igrač je odabran. (Daljnji izbor ili promjena izbora nije moguća.) Također, skripta treba izračunati i ispisati iznos kojeg je moguće osvojiti ukoliko se korisnik kladi na odabrane igrače. **Iznos se izračunava tako da se uloženi iznos pomnoži s koeficijentima svih odabranih igrača.**

Na primjer, skripta **zadatak2.php** bi mogla generirati ovakav prikaz (nije nužno da napravite identičan):

Prvi igrač	Drugi igrač
(1.50) Federer <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> Nadal (2.40)
(1.15) Djokovic <input type="radio"/>	<input type="radio"/> Berdych (4.75)
(3.05) Fognini <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> Cilic (1.33)
(2.50) Coric <input type="radio"/>	<input type="radio"/> Raonic (1.40)
(1.70) Wawrinka <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> Del Potro (1.90)

Unesi uloženi iznos:

Uz odabir kao na gornjoj slici, skripta **zadatak2_izracunaj.php** bi (osim tablice s 3 odabrana para) ispisala „**Moguće je osvojiti 379.05 kuna**“. (Jer je $100 * 1.50 * 1.33 * 1.90 = 379.05$.)

Sve datoteke od kojih se sastoji aplikacija zapakirajte u jedan zip. (Smijete napraviti/include-ati i druge skripte i datoteke, no neka se početna zove **zadatak2.php**.)