

## Übungsblatt 4 – Multimedia im Netz

### Inhalt

- Java Script
- AJAX
- Prototype
- PHP

### Aufgabe: AJAX Zahlenraten

Erstellen Sie – ähnlich zu Übungsblatt 1 – ein Skript, das eine Zufallszahl generiert die vom Nutzer erraten werden soll.

Das Spiel soll folgende Anforderungen erfüllen:

- Die Zufallszahl ist zwischen 0 und 100.
- Der Benutzer gibt in ein Textfeld seine geratene Zahl ein
- Nach der Eingabe bekommt der Benutzer – ohne Reload der Seite und ohne Button, also mit Hilfe von AJAX – den Hinweis vom Computer ob seine Zahl größer oder kleiner ist
- Dabei ist zu beachten, dass bei der Eingabe von einer zweistelligen Zahl nicht die erste Ziffer einzeln ausgewertet wird während der Eingabe (z.B. eine Überprüfung via Timeout ist ausreichend!)
- Alle Versuche werden angezeigt, wobei der aktuellste Versuch ganz oben steht.  
Beispiel: Der Nutzer rät erst 5, dann 60 und als drittes 99  
Lower! (You Gussed: 99)  
Higher! (You Gussed: 60)  
Higher! (You Gussed: 5)
- Nach jeder Eingabe wird das Textfeld automatisch gelöscht
- Der Benutzer hat 10 Versuche.
- Die Aufgabe muss mit Hilfe des Prototype Framework (<http://www.prototypejs.org>) gelöst werden.
- Für ein „Sehr gut bestanden“ sollte mindestens ein Feature wie z.B. Abfangen von Falscheingaben, eine Option um ein neues Spiel zu starten oder ein grafisches Layout zusätzlich implementiert sein. Eigene Ideen für Zusatzfeatures sind sehr willkommen!

## **Abgabe**

Packen Sie alle Dateien in ein Zip-File und geben Sie die Datei bis spätestens 02.12.2009 – 8:00 Uhr via UniWorx ab.

Diese Aufgabe muss von jedem individuell gelöst werden.

Hinweis für **Kunst & Multimedia** Studenten:

Bitte fügen Sie der ZIP-Datei eine TXT-Datei mit dem Hinweis auf Ihren Studiengang hinzu.