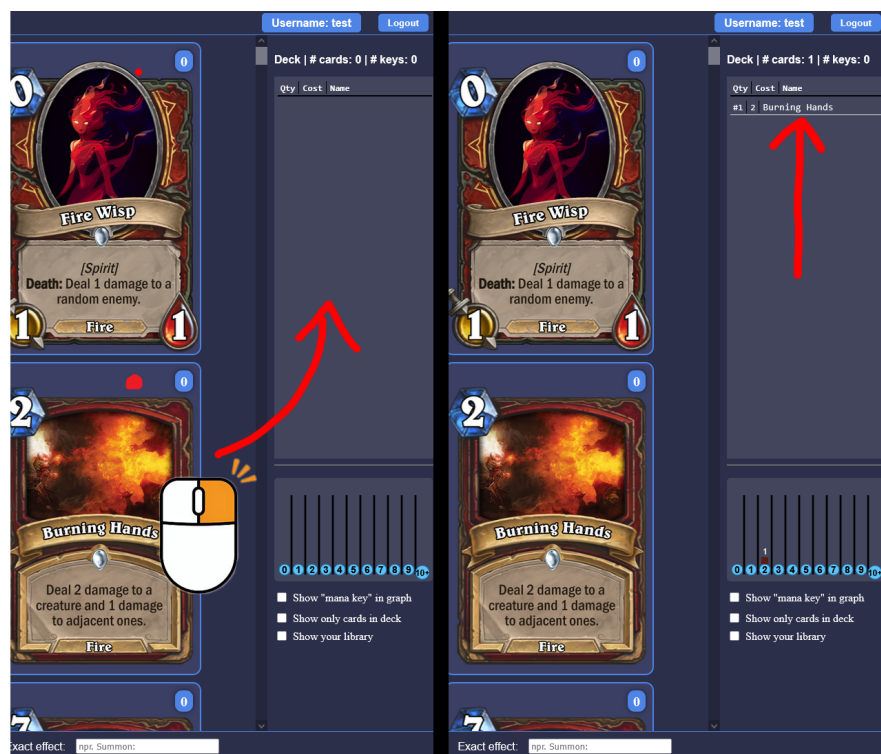


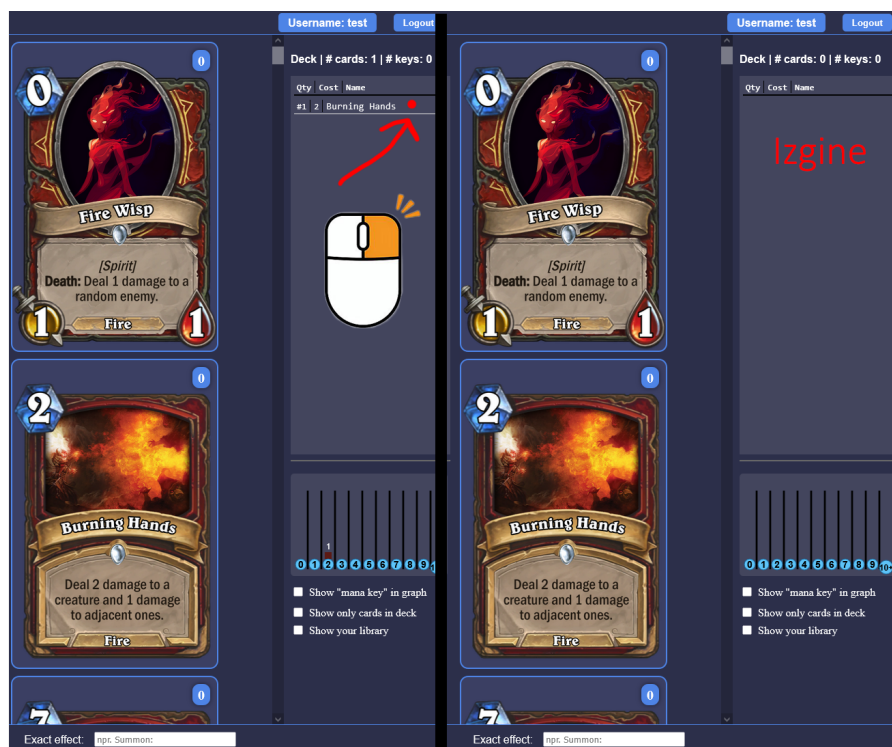
1 UPRAVLJANJE S KARTAMI

- Desni klik na karto: doda karto v tvojo *deck*.



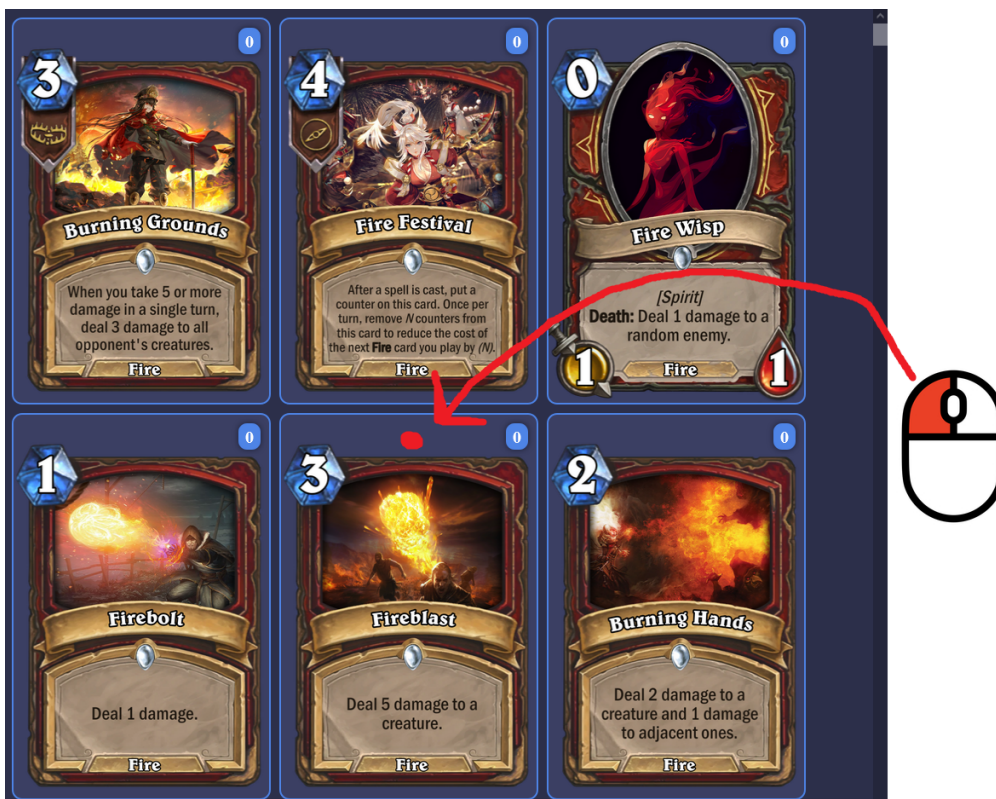
Slika 1: (Levo) - Right click na karto. (Desno) - Karta se prikaže v deck-u

- Desni klik na ime karte v *deck-u*: odstrani karto iz *deck*-a.



Slika 2: (Levo) - Right click na ime karte. (Desno) - Karta se odstrani iz deck-a.

- **Levi klik na karto:** odpre podroben opis karte, vključno s seznamom igralcev in številom kopij, ki jih vsak ima.



Slika 3: Left click na karto.



Slika 4: Odpre card preview window. Kjer so natančni podatki o karti v rdečem pravokotniku.



Slika 5: V rdečem pravokotniku je označeno, katere osebe imajo to karto in koliko kopij. V temu primeru ima Janez, dve kopiji Fire Wolf karte.



Slika 6: Če želiš zapreti ta window, lahko Left click-neš na križec, ali pa kamor koli na zasenčeno ozadje.

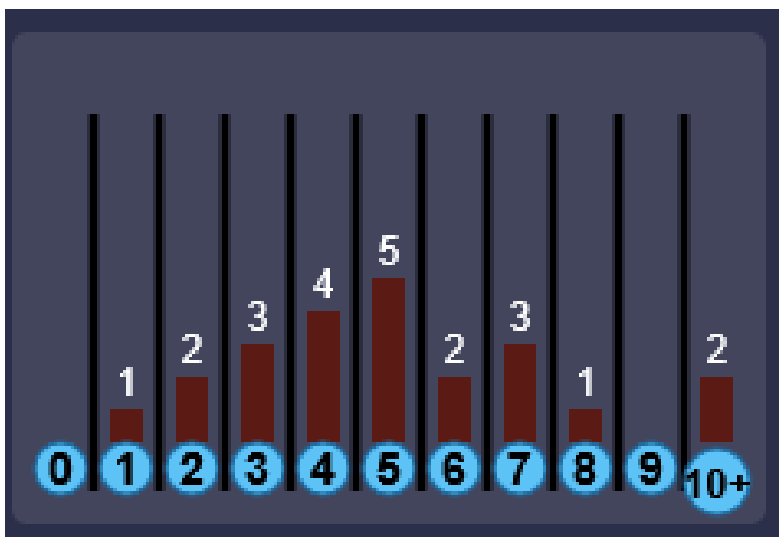
- Karte v *deck*-u so vedno urejene PRIMARNO po Mana Cost in SEKUNDARNO po **Card-ID**. Ta ureditev je stalna, in jo je nemogoče spremeniti.

Deck # cards: 6 # keys: 1		
Qty	Cost	Name
#1	0	Fire Wisp
#1	0	Mana Key
#1	3	Fireblast
#1	5	Explosion
#1	6	UEK-944
#1	10	Armageddon

Slika 7: Prikaz razporeditve kart v Deck-u.

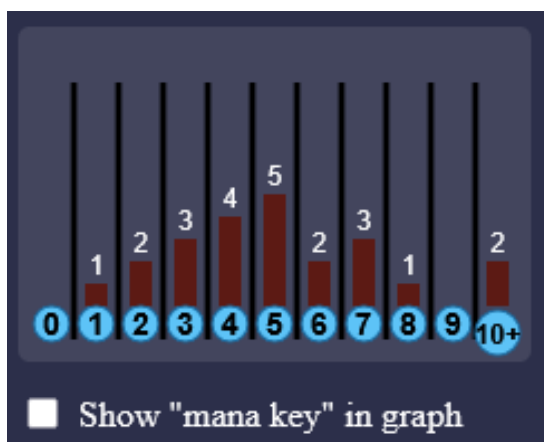
2 FILTRIRANJE IN IZGLED

- **Histogram:** prikazuje, koliko kart posameznega mana cost-a vsebuje tvoj *deck*. Histogram je linearen, to pomeni, da vsaka karta enako poveča posamezen stolpec.

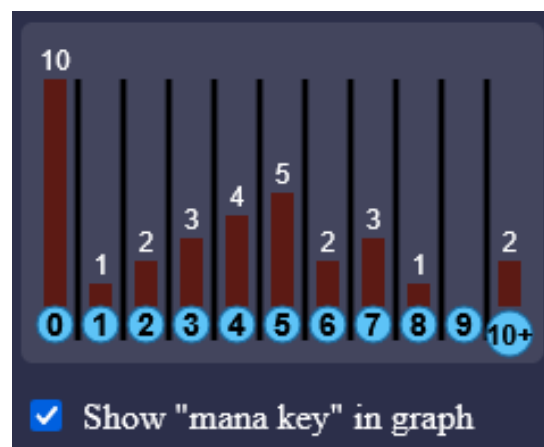


Slika 8: Linearen histogram.

- **Show "mana key" in graph:** omogoči prikaz vseh *mana keys* v tvojem *deck*-u na histogramu. Ostale Key karte se pokažejo vedno na histogramu.



(a) Histogram brez Mana Key kart.



(b) Histogram z Mana Key kart-ami.

- **Show only cards in deck:** prikazuje samo karte, ki so trenutno v tvojem *deck*-u. Če imaš v *deck*-u več kopij iste karte, bodo prikazane vse kopije.

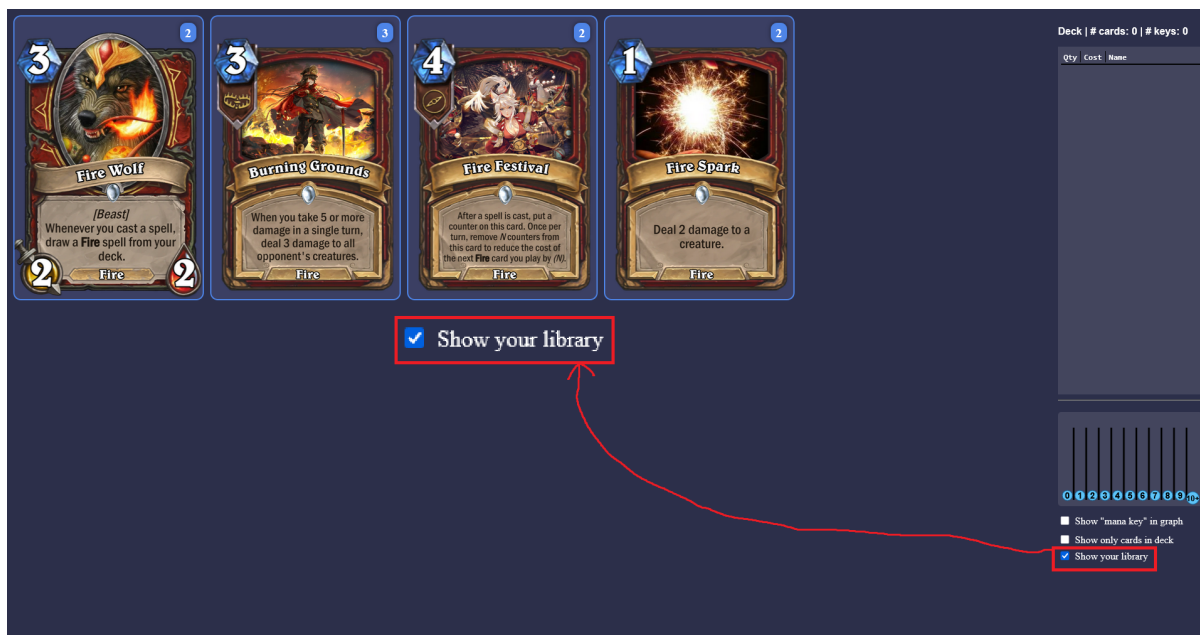


Slika 10: Narejen deck, ampak brez odkljukanega "Show only cards in deck".



Slika 11: Narejen deck, z odkljukanim "Show only cards in deck".

- **Show your library:** prikaže samo karte, ki si jih ročno dodal v svojo osebno zbirko (*Library of Cards*).



Slika 12: Ko boš vse svoje karte dokumentiral v *Library of Cards*, se bodo tukaj prikazale.

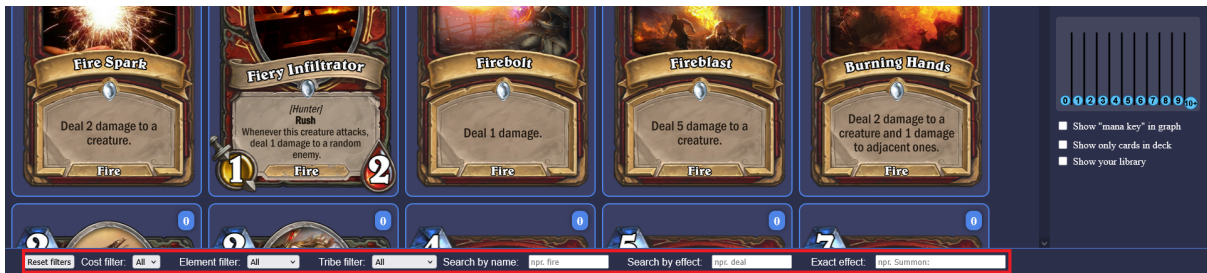


(a) Nad karto je prikazano število kopij posamezne karte v tvojem *Library of Cards*.



(b) Nad karto je prikazano število kopij posamezne karte v tvojem *Library of Cards*.

FILTERJI NA DNU ZASLONA

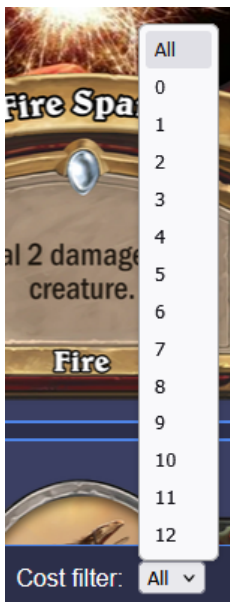


Slika 14: Filter Tab na dnu zaslona.

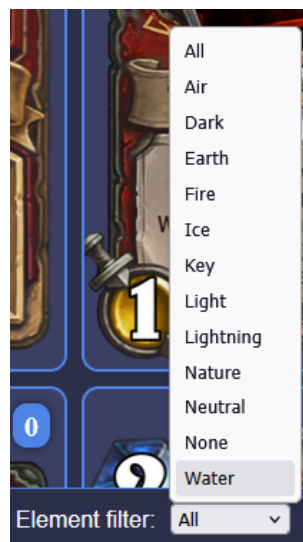
- **Reset filters:** Vse filtre resetira nazaj na svojo originalno stanje.



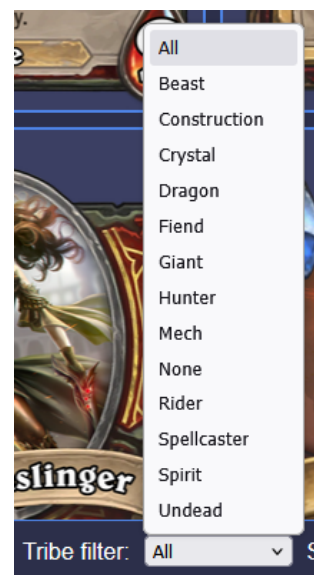
- **Search by card cost:** filtrira karte po njihovem mana costu.
- **Search by element:** filtrira po elementu (npr. *fire*, *water*).
- **Search by tribe:** išče karte po *tribe*-u. Če ima karta več *tribe*-ov, bo prikazana pri obeh filtrih.



(a) All - Prikaže vse karte, neglede na njihov Mana Cost.

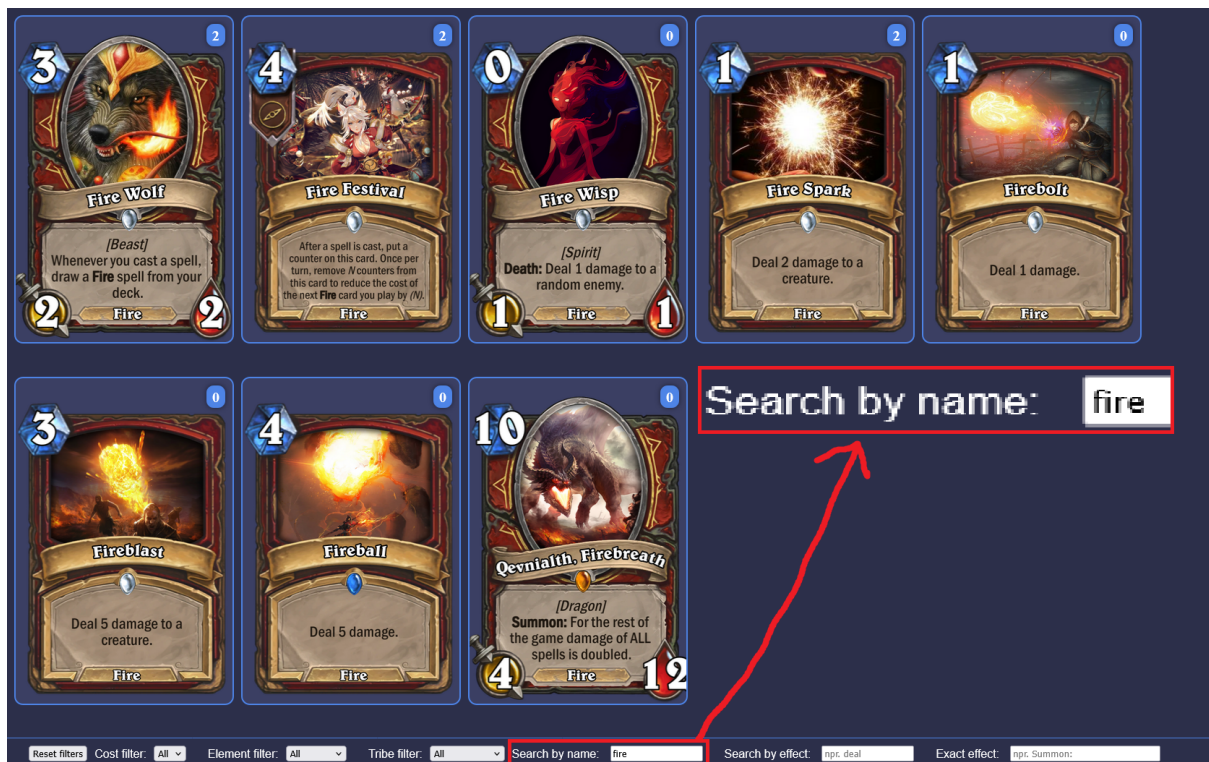


(b) All - Prikaže vse karte, neglede na njihov Element.



(c) All - Prikaže vse karte, neglede na njihov Tribe.

- **Search by name:** išče po imenu karte (npr. "fire" najde tudi "Fireball").



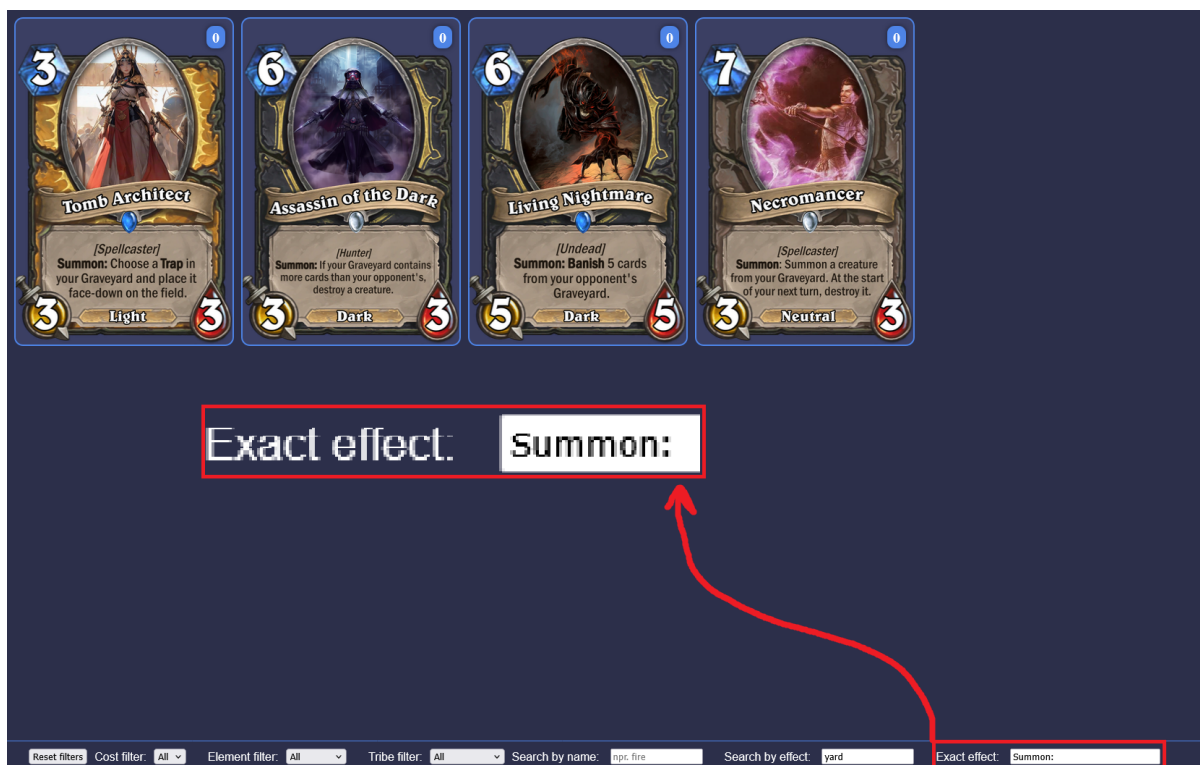
- **Search by effect:** išče po vsebini efekta karte (npr. "yard" najde vse karte z "graveyard").



- **Search by exact effect:** natančno iskanje po efektih (npr. točno "summon" ali "Summon:"); pomembna so tudi velike in male črke in ločila.



Slika 16: V text-box je bilo vpisano (summon).



Slika 17: V text-box je bilo vpisano (Summon:).

3 SHRANJEVANJE DECK-A

Ko si zadovoljen z vsebino svojega *deck*-a, lahko klikneš gumb **Save deck**, da odpreš okno za shranjevanje. V tem oknu izpolniš naslednja polja:



Slika 18: Kje se najde gumb Save Deck.

Ime decka:

-- izberi obstoječ deck --

Izberi glavno karto (background):

Moklad

Pregled kart v decku:

x1 - Moklad

x1 - Coral Worm

x1 - Treasure Hunter

x1 - Cargo Load

x1 - Otherworldly Reinforcements

x1 - Thunderstorm

x1 - Deep Sea Monster

x1 - Gravity Change

x1 - Lost Treasure

x1 - Whirlpool

x1 - Water Dome

x1 - Tsunami

x1 - Gates of the Otherworld

x1 - Anti-Gravity

x1 - Dark Hole

Opis decka:

Vpiši opis strategije, kombinacij, ozadja ...

Shrani

Prekliči

Slika 19: Izgled Save Deck window-a.

- **Ime decka:** to je obvezno polje, ki določa ime tvojega decka (npr. **Mech-Aggro**).
- **Glavna karta (background):** izberi karto iz svojega trenutnega decka, ki bo predstavljala ozadje (vizualno predstavitev) deck-a.
- **Opis decka (neobvezno):** vnesi dodatne informacije, kot so strategije, kombinacije, zgodba itd.

Ime decka:
Water Style :) -- izberi obstoječ deck --

Izberi glavno karto (background):
Moklad

Pregled kart v decku:

- x1 - Moklad
- x1 - Coral Worm
- x1 - Treasure Hunter
- x1 - Cargo Load
- x1 - Otherworldly Reinforcements
- x1 - Thunderstorm
- x1 - Deep Sea Monster
- x1 - Gravity Change
- x1 - Lost Treasure
- x1 - Whirlpool
- x1 - Water Dome
- x1 - Tsunami
- x1 - Gates of the Otherworld
- x1 - Anti-Gravity
- x1 - Dark Hole

Opis decka:
Vpiši opis strategije, kombinacij, ozadja ...

Shrani Prekliči

(a) Ime Deck-a.

Ime decka:
Water Style :) -- izberi obstoječ deck --

Izberi glavno karto (background):
Lost Treasure

Pregled kart v decku:

- x1 - Moklad
- x1 - Coral Worm
- x1 - Treasure Hunter
- x1 - Cargo Load
- x1 - Otherworldly Reinforcements
- x1 - Thunderstorm
- x1 - Deep Sea Monster
- x1 - Gravity Change
- x1 - Lost Treasure
- x1 - Whirlpool
- x1 - Water Dome
- x1 - Tsunami
- x1 - Gates of the Otherworld
- x1 - Anti-Gravity
- x1 - Dark Hole

Opis decka:
Splash Splash
Morje
Voda

Shrani Prekliči

(b) Opis Deck-a.

SHRANI NOV DECK

Če vpišeš **ново ime**, ki še ni bilo uporabljeno, bo ustvarjen popolnoma nov deck. Vsi podatki (karte, glavna karta, opis) bodo shranjeni ločeno od drugih deckov.

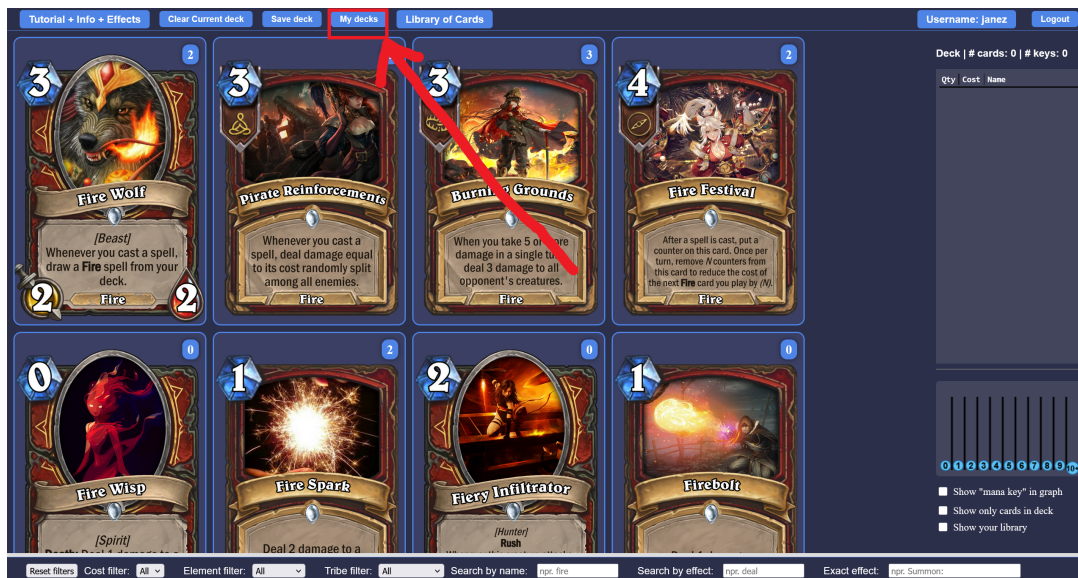
UREDİ OBSTOJEČİ DECK (OVERWRITE)

Če želiš posodobiti (urediti) že obstoječi deck, moraš narediti naslednje:

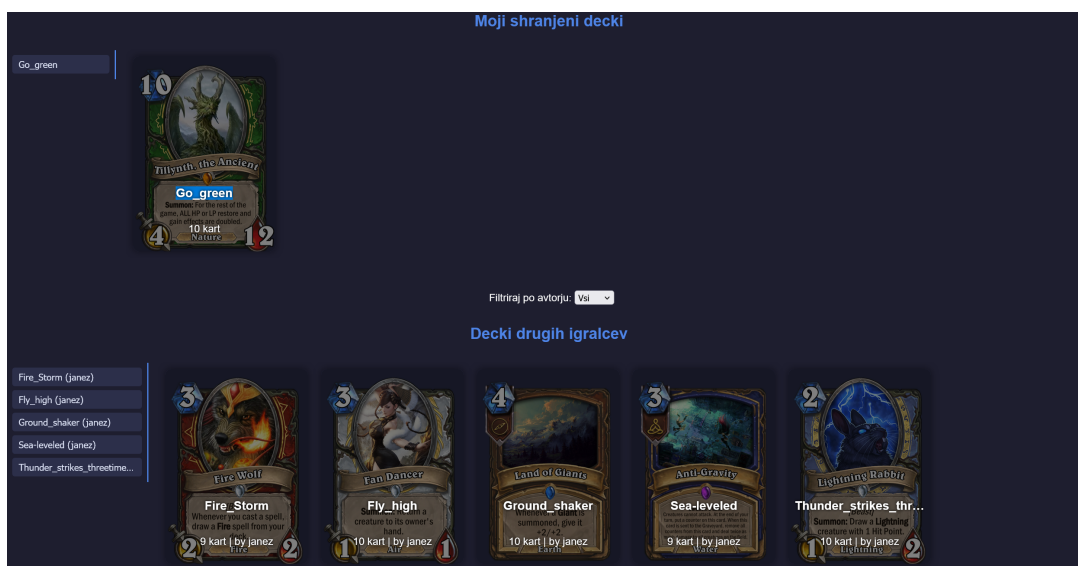
- V polje "**Ime decka**" moraš vnesti **popolnoma enako ime**, kot si ga uporabil pri prvem shranjevanju (npr. **Mech-Aggro**).
- Velikost črk, ločila in presledki morajo biti **identični**.
- Po pritisku na gumb **Shrani** bo stari deck **prepisan (overwrite-an)** z novo različico: z novim seznamom kart, glavno karto in opisom.
- Če se ime razlikuje **tudi le za eno črko ali znak**, bo ustvarjen nov deck namesto overwrite-a.

4 MY DECKS

Ta razdelek prikazuje tvoje lastne *deck*-e ter *deck*-e drugih igralcev.



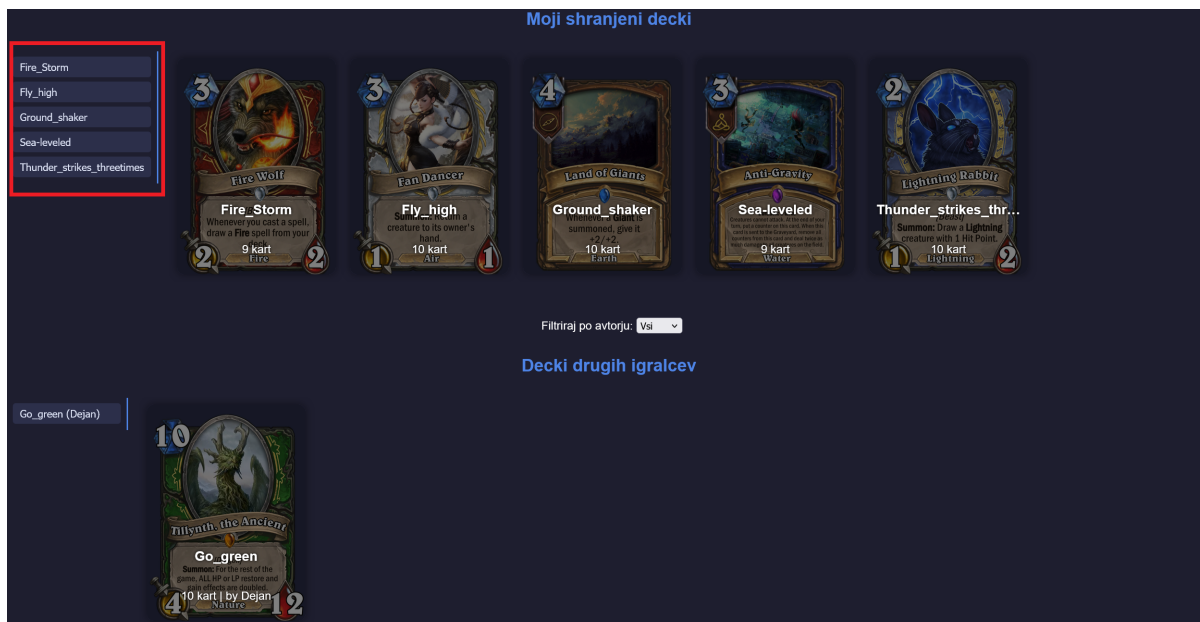
Slika 21: Kako navigirati do My Decks iz Deck-builder.



Slika 22: Izgled My Decks tab-a.

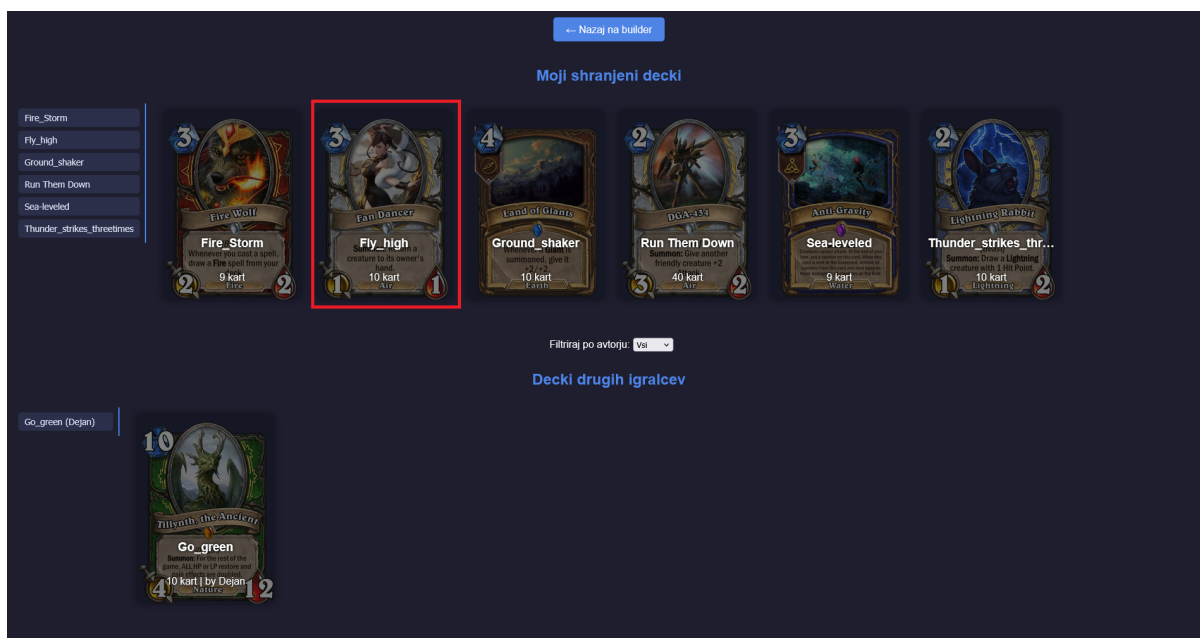
TVOJI DECK-I

- Na levi strani je seznam imen vseh tvojih *deck*-ov. Klik na posamezno ime **ne** odpre *deck*-a, ampak premakne pogled v osrednjem vodoravnem traku (*deck-track*) na pripadajočo kartico. S tem je omogočeno hitro skakanje med različnimi *deck*-i.



Slika 23: Položaj seznama tvojih *deck*-ov.

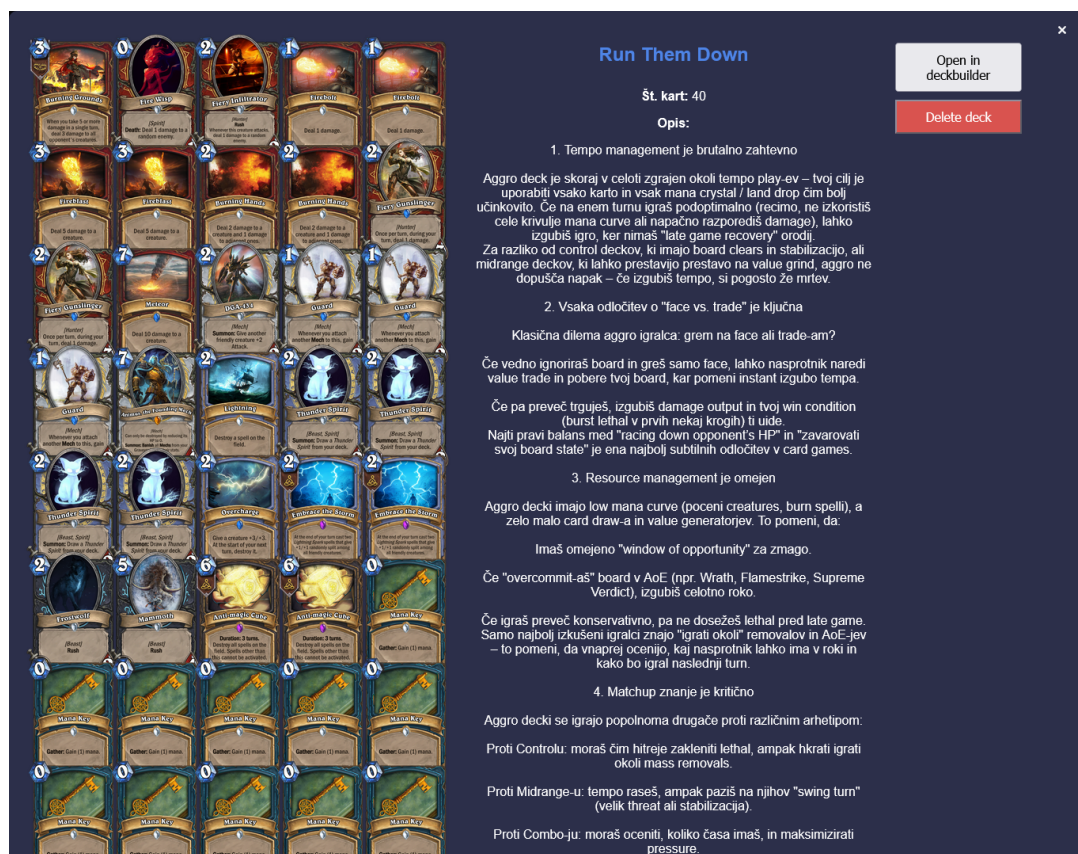
- V sredini strani se nahajajo vizualne kartice tvojih *deck*-ov. Vsaka prikazuje ozadje (izbrana glavna karta), število kart in ime *deck*-a.



Slika 24: Položaj shranjenih *deck*-ov.

- Klik na kartico tvojega *deck*-a odpre **pojavno okno**, kjer vidiš:
 - vizualni pregled vseh kart,

- opis *deck*-a,
- število kart v *deck*-u,
- gumb za izbris (samo če si lastnik *deck*-a),
- gumb **Open in deckbuilder**, odpre *deck* v deck-builder-ju.



Slika 25: Izgled Deck preview tab-a.

DECK-I DRUGIH IGRALCEV

- Pod tvojim seznamom je prikazan razdelek "Decki drugih igralcev".
- Na levi strani imaš seznam vseh *deck*-ov drugih igralcev z imenom in uporabniškim imenom avtorja v oklepaju.
- Na desni strani se nahajajo vizualne kartice s prikazom glavne karte, imenom *deck*-a, številom kart in imenom avtorja.
- Na vrhu je dropdown meni **Filtriraj po avtorju**, kjer lahko izbereš posameznega igralca in tako vidiš samo njegove *deck*-e.
- Klik na katerikoli *deck* odpre enako pojavno okno kot pri tvojih *deck*-ih, vendar brez možnosti izbrisa (ker nisi lastnik). Še vedno pa lahko *deck* naložiš v *deckbuilder*.

5 LIBRARY OF CARDS

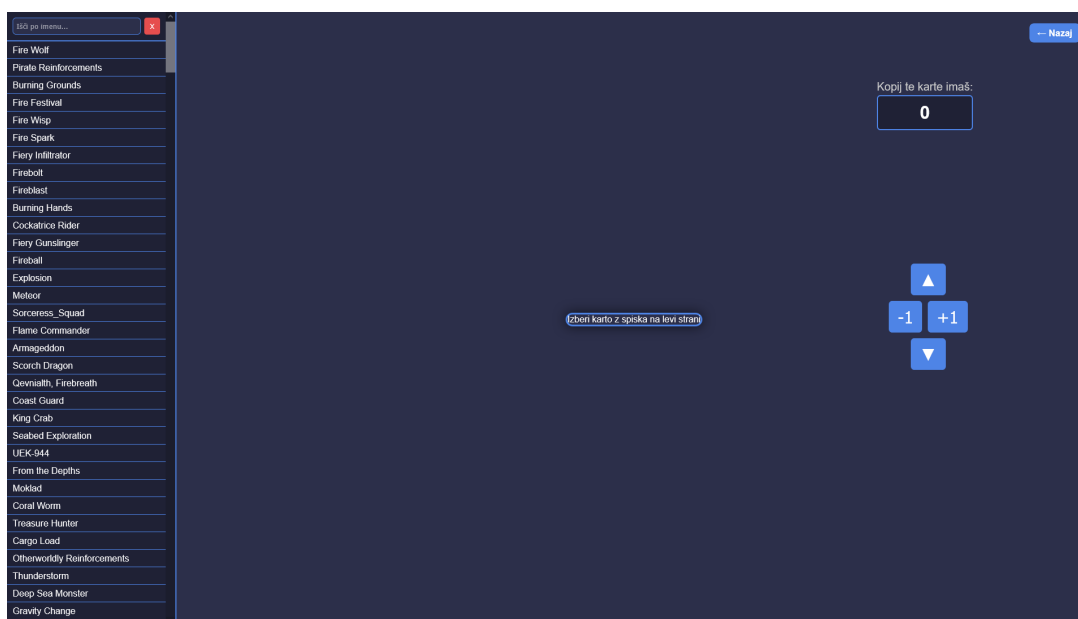
V tem razdelku lahko urejaš svojo osebno knjižnico kart – torej zabeležiš, katere karte imaš in koliko kopij posamezne.



Slika 26: Izgled Deck preview tab-a.

NAVIGACIJA IN IZBIRA

- Na levi strani se nahaja iskalnik in seznam vseh kart v igri, urejenih po imenu.
- Iščeš lahko karto po imenu z vnosom v polje "Išči po imenu..." in odstrani iskalni niz z rdečim gumbom X.



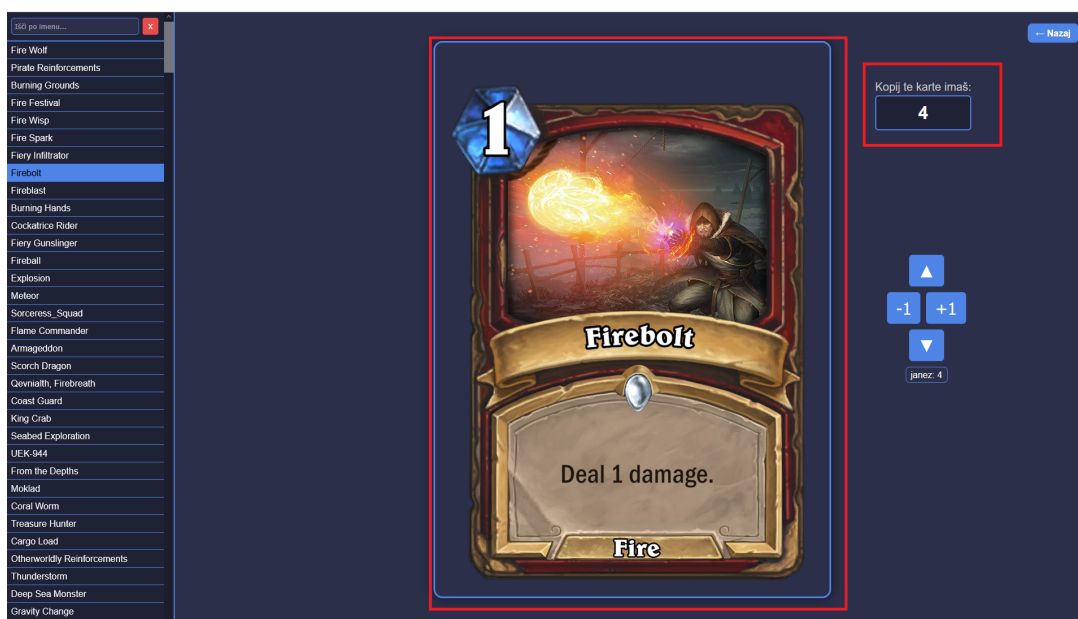
Slika 27: Izgled Deck preview tab-a.

- Klik na katero koli karto v seznamu prikaže njeno sliko na sredini strani.



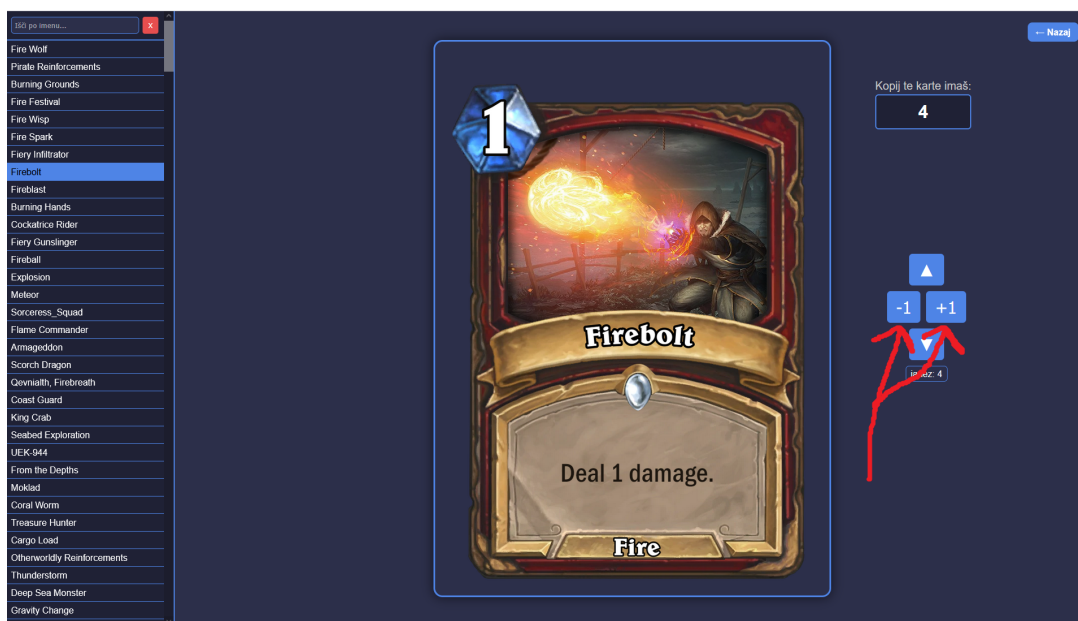
Slika 28: Izgled Deck preview tab-a.

- Ob prikazu karte se pokaže tudi:
 - število kopij te karte v tvoji knjižnici,



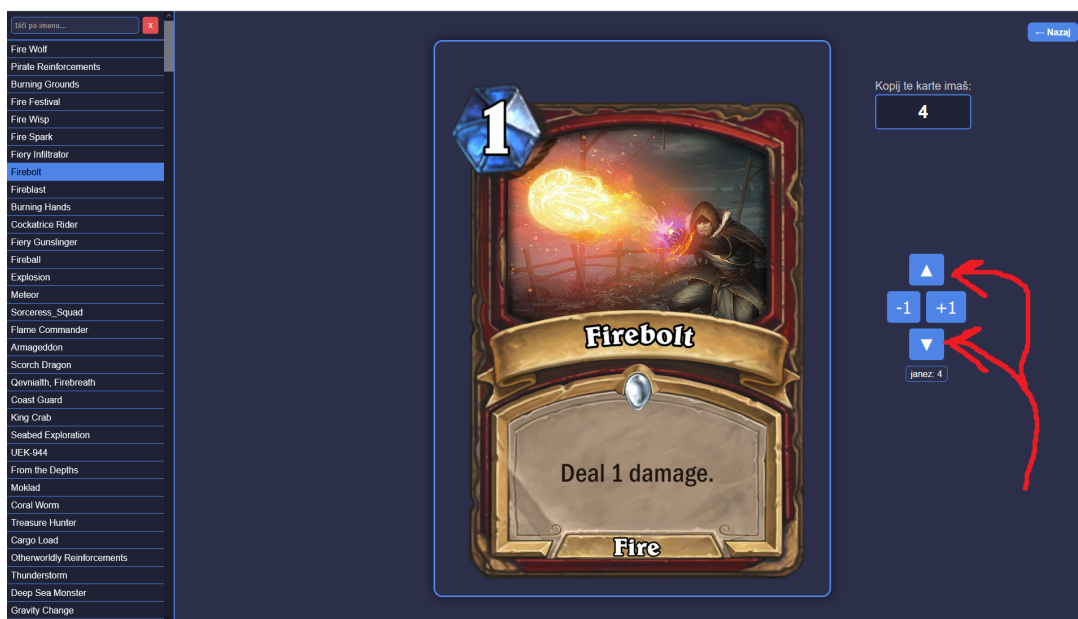
Slika 29: Izgled Deck preview tab-a.

- gumbi za spreminjanje količine kart v tvoji lasti (+1 in -1),



Slika 30: Izgled Deck preview tab-a.

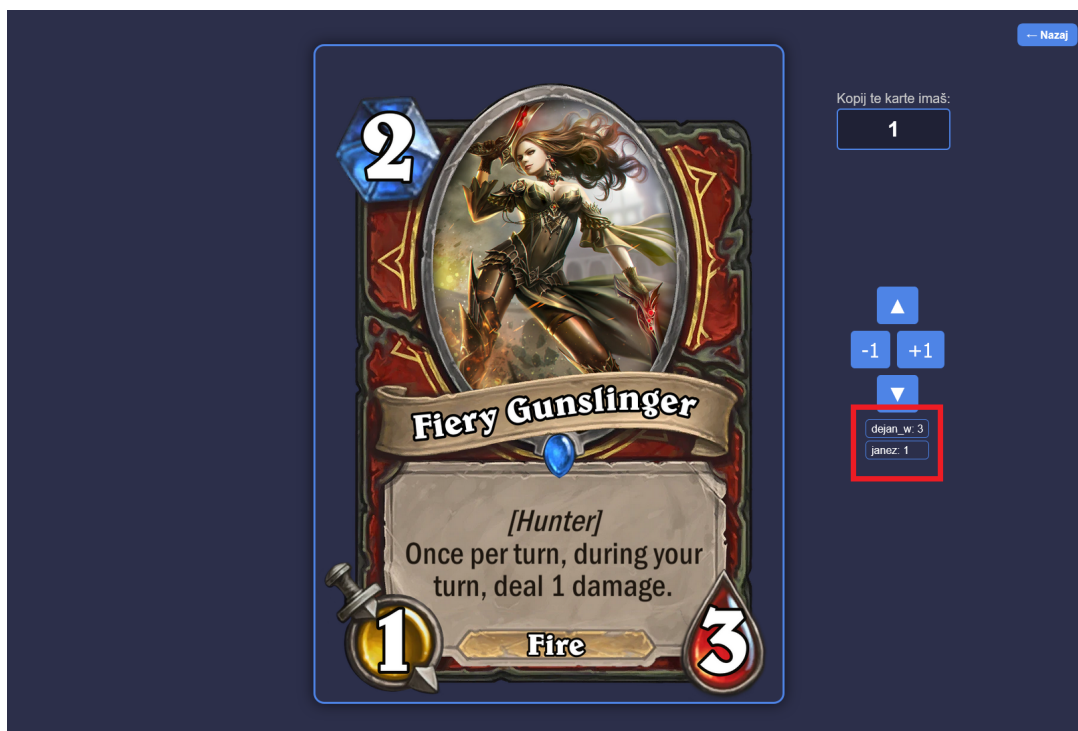
- puščici gor in dol za hitro navigacijo do prejšnje/naslednje karte v seznamu.



Slika 31: Izgled Deck preview tab-a.

PREGLED KART DRUGIH IGRALCEV

- Pod gumbi za urejanje se nahaja seznam uporabnikov, ki imajo izbrano karto v svoji knjižnici.
- Ob vsakem imenu je prikazano, koliko kopij te karte ima posamezen igralec.
- Če karte še nima nihče, se prikaže obvestilo: *"Nihče še nima te karte."*



Slika 32: Izgled Deck preview tab-a.

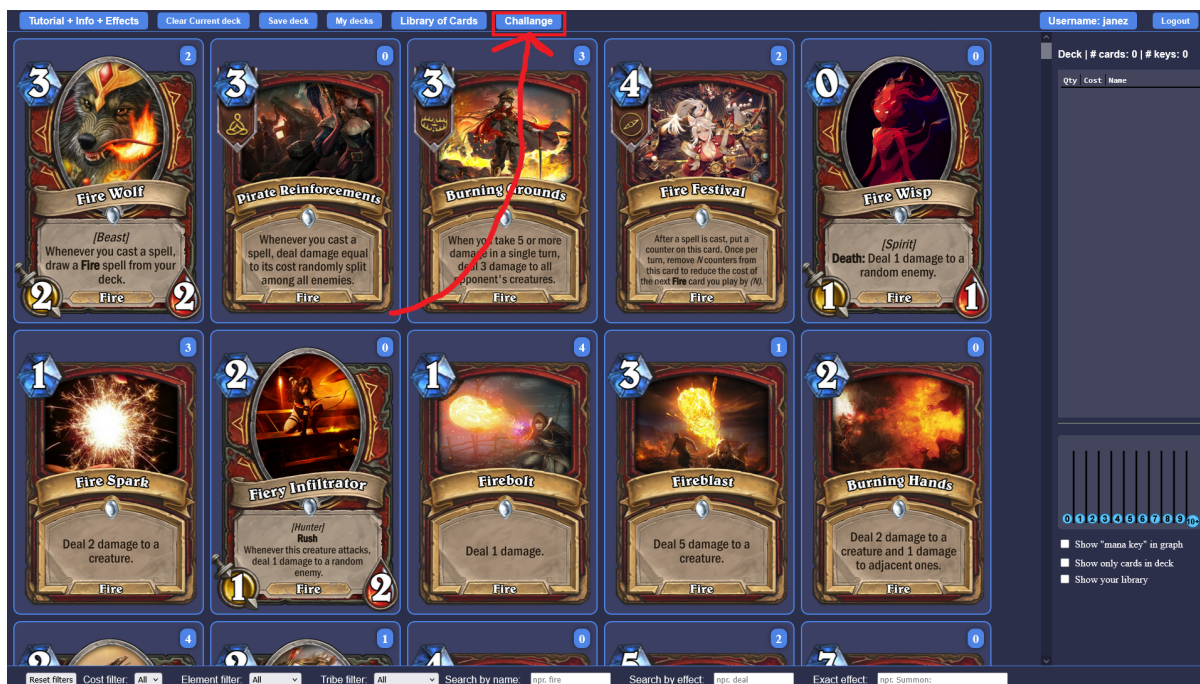
CHALLENGE

KAJ JE STRAN *CHALLENGE*?

Stran *Challenge* služi pošiljanju in sprejemanju povabil na dvoboj, ter prikazu osnovne statistike (W-L-D).

6 ODPIRANJE STRANI *CHALLENGE*

V zgornjem tab-u klikni gumb **Challenge**.



Slika 33: Gumb **Challenge** v glavni aplikaciji.

Challenge – povabi na dvoboj

Tvoja povabila

Ni aktivnih povabil.

Uporabniki

Osveži

7 uporabnikov

Dejan

1

Challenge

dejan_w

0

Challenge

Gap

0

Challenge

Matej

0

Challenge

Ruinwing

0

Challenge

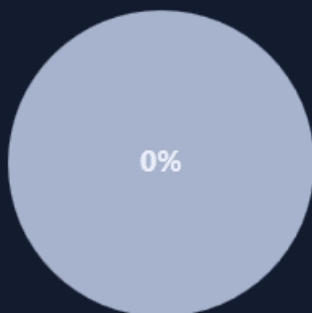
test

0

Challenge

Tvoja statistika

W-L-D: 0-0-0



WIN: 0 (0%)
LOSS: 0 (0%)
DRAW: 0 (0%)

Seznam uporabnikov se bere iz `/data/users.json`. Povabila se shranjujejo na strežnik. Ko nasprotnik klikne **Sprejmi**, se obema odara counter hita na isto celo.

Slika 34: Standarden izgled challenge strani.

7 POŠILJANJE POVABILA NASPROTNIKU

1. Na seznamu **Uporabniki** najdi igralca.
2. Klikni gumb **Challenge** ob njegovem imenu.

Challenge – povabi na dvoboj

Tvoja povabila

Ni aktivnih povabil.

Uporabniki

Osveži

7 uporabnikov

Dejan	1	Challenge
dejan_w	0	Challenge
Gap	0	Challenge
Matej	0	Challenge
Ruinwing	0	Challenge
test	0	Challenge

Tvoja statistika

W-L-D: 0-0-0

0%

WIN: 0 (0%)

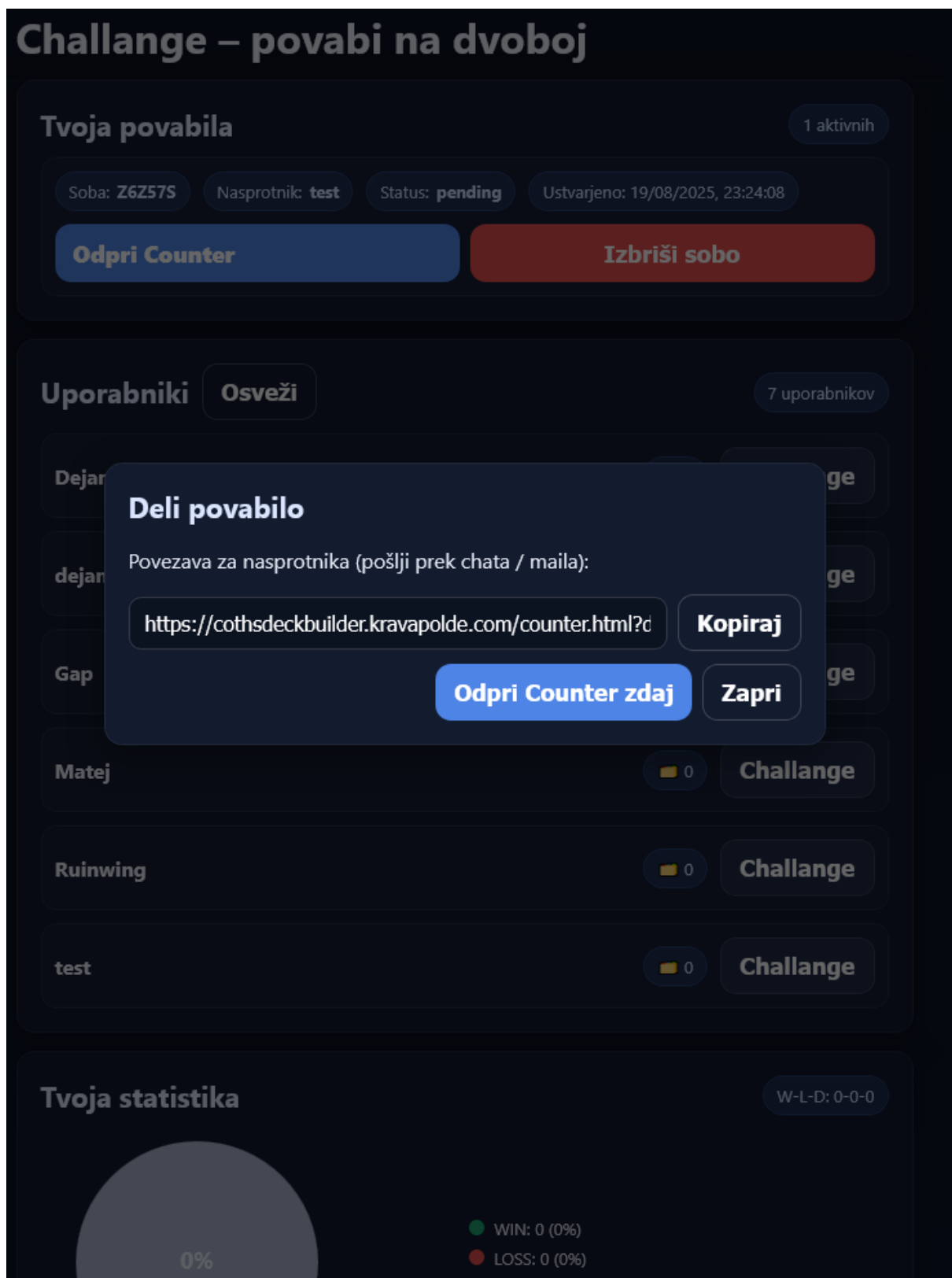
LOSS: 0 (0%)

DRAW: 0 (0%)

Seznam uporabnikov se bere iz `/data/users.json`. Povabila se shranjujejo na strežnik. Ko nasprotnik klikne **Sprejmi**, se obema odara računsko točko za isto sebo.

Slika 35: Seznam uporabnikov in gumb **Challenge**.

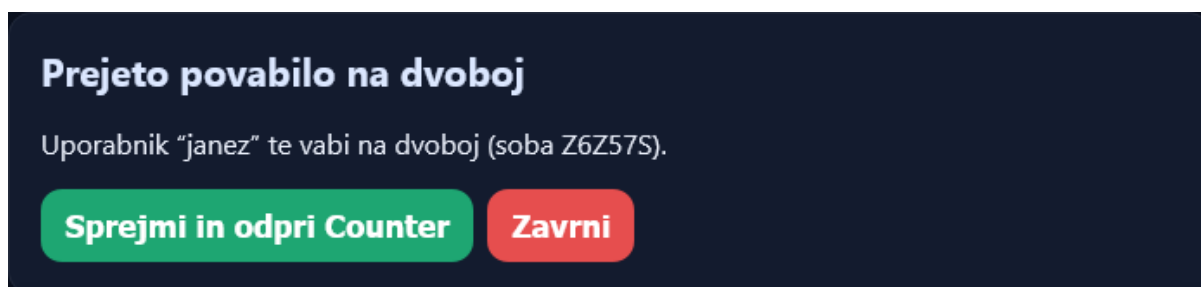
Po kliku se pokaže okno za deljenje povezave. Povezavo lahko kopiraš ali takoj odpreš *Counter*.



Slika 36: Okno *Deli povabilo*: kopiranje povezave ali *Odpri Counter zdaj*.

8 SPREJEMANJE POVABILA (PRI PREJEMNIKU)

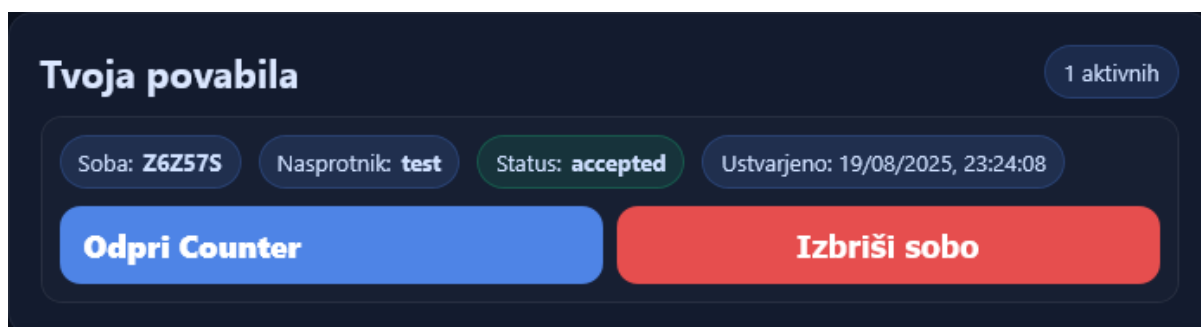
Ko nekdo povabi tebe, se prikaže obvestilo z možnostma: **Sprejmi in odpri Counter** ali **Zavrni**.



Slika 37: Prejeto povabilo na dvoboj.

9 TVOJA POVABILA (AKTIVNA)

V razdelku **Tvoja povabila** vidiš samo *aktivna* povabila (npr. **pending** ali **accepted**). Končana povabila se ne prikazujejo. Od tu lahko sobo odpreš ali izbrišeš. Če kadarkoli ugasneš aplikacijo v kateri si imel odprt counter ali zapreš zavihek, se lahko vrneš v isto sobo in nadaljuješ igro z nasprotnikom. Soba se ne zapre, dokler je izzivalec ne zapre ali pa se oba igralca strinjata z rezultatom.



Slika 38: Primer aktivnega (sprejetega) povabila.

Ko ni aktivnih povabil, je seznam prazen.

Challange – povabi na dvoboj

Tvoja povabila

Ni aktivnih povabil.

Uporabniki

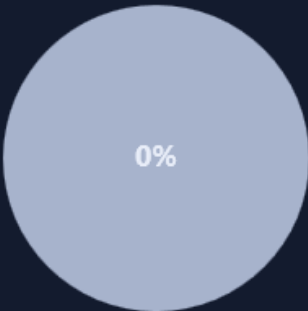
Osveži

7 uporabnikov

Dejan	 1	Challange
dejan_w	 0	Challange
Gap	 0	Challange
Matej	 0	Challange
Ruinwing	 0	Challange
test	 0	Challange

Tvoja statistika

W-L-D: 0-0-0



0%

WIN: 0 (0%)

LOSS: 0 (0%)

DRAW: 0 (0%)

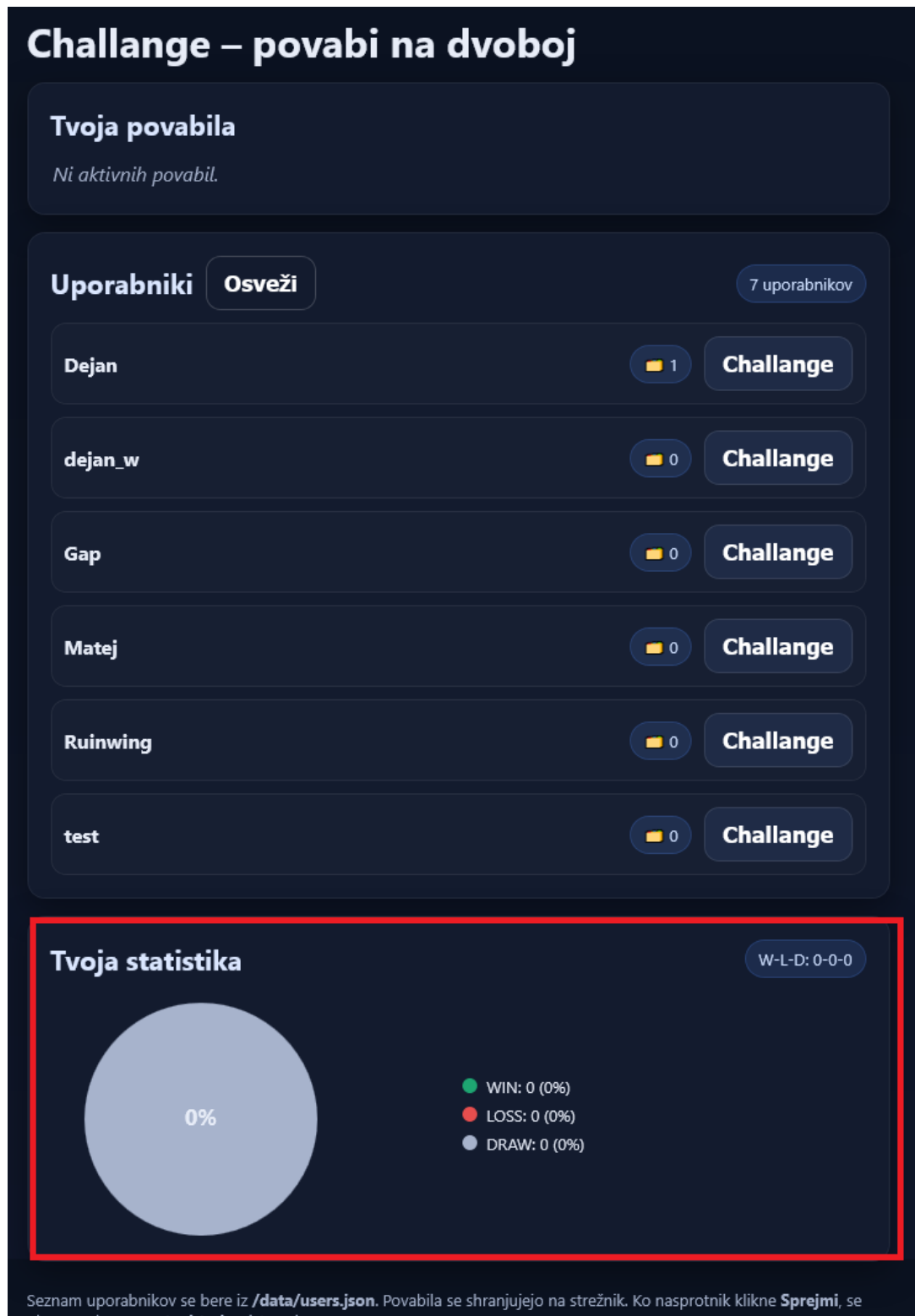
Seznam uporabnikov se bere iz `/data/users.json`. Povabila se shranjujejo na strežnik. Ko nasprotnik klikne **Sprejmi**, se obema odpre `counter.html` na isto sobo.

Slika 39: Ni aktivnih povabil.

25

10 TVOJA STATISTIKA (W-L-D)

Pod seznamom uporabnikov je panel **Tvoja statistika**. Prikazuje razmerje **W-L-D** (zmage–porazi–remiji) in tortni graf deležev (%).



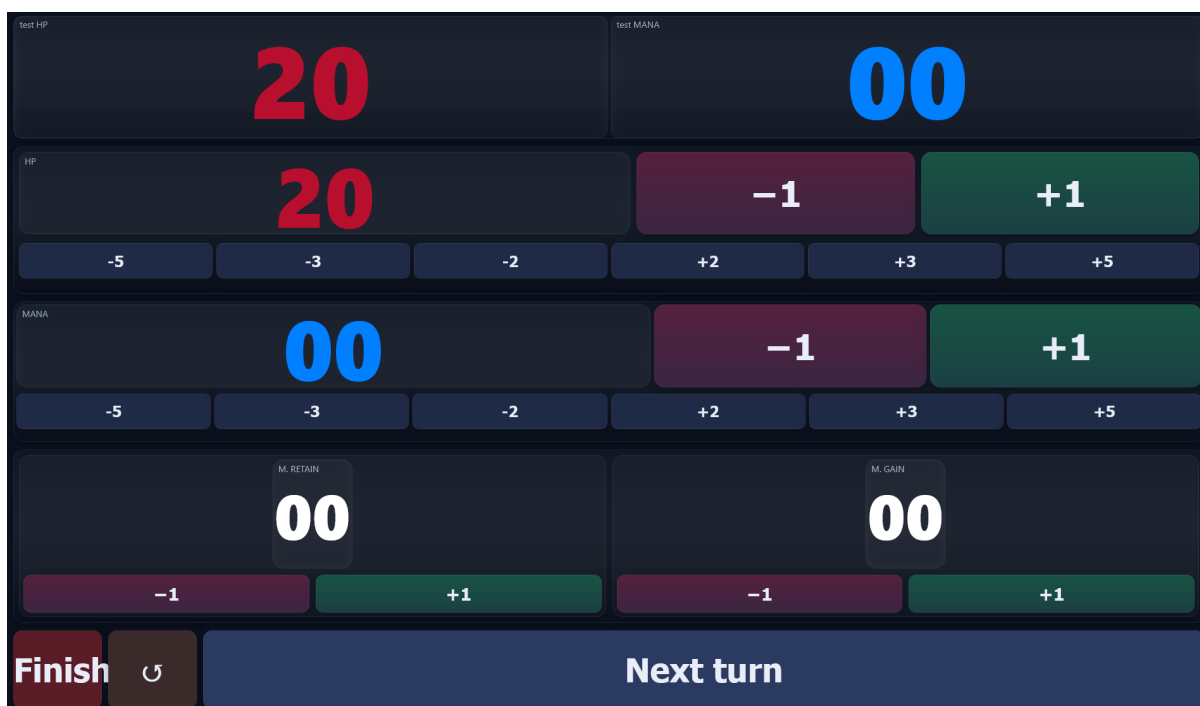
Slika 40: W-L-D oznaka in tortni graf.

KAJ JE COUNTER?

Counter je spletni števec za dvoboj. Omogoča spreminjanje HP in MANA, hitro prilagajanje z gumbi, prehod v novo potezo in varen zaključek igre, ki ga potrdi tudi nasprotnik.

11 OSNOVNI IZGLED IN KONTROLE

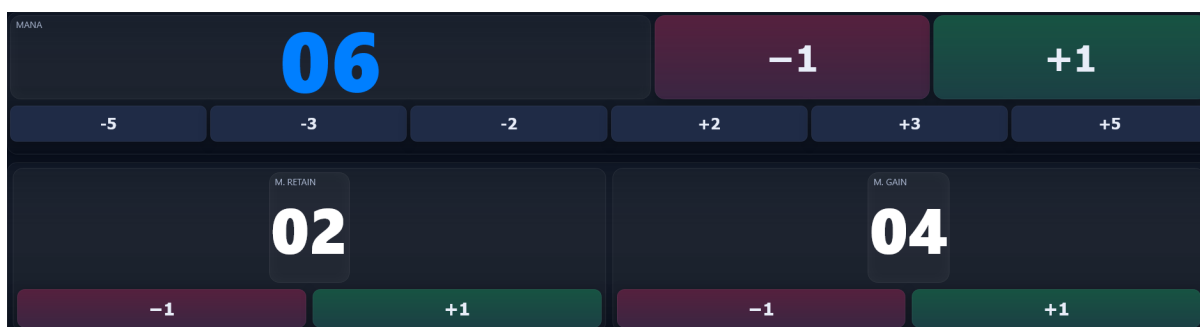
Na vrhu sta HP in MANA od tvojega nasprotnika, spodaj HP in MANA od uporabnika in dodatna števca (npr. *M. Retain*, *M. Gain*). Pod vsakim števcem so hitri gumbi za spremembo.



Slika 41: Osnovni izgled *Counter*-ja.

12 SPREMINJANJE VREDNOSTI

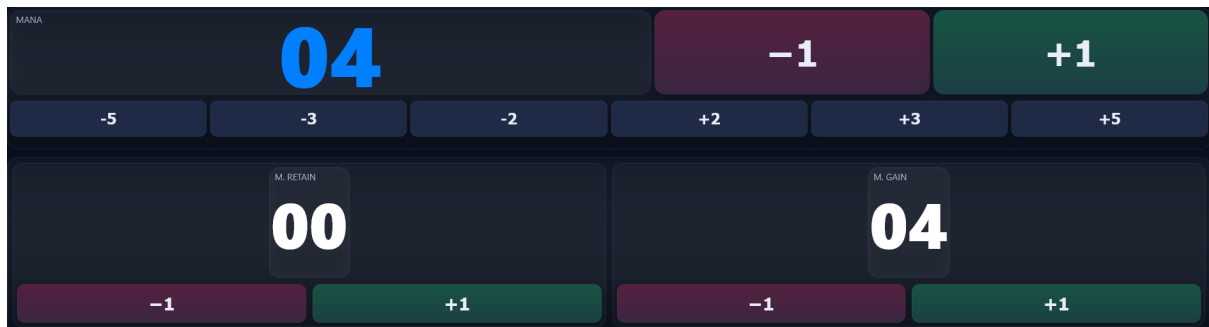
- Pritisk na velike gumbе +1/-1 spremeni trenutno izbrani števec.
- Hitri gumbi -5, -3, -2, +2, +3, +5 omogočajo večje skoke.



Slika 42: Primer spremembe MANA in pomožnih števcев.

13 NOVA POTEZA (*NEXT TURN*) IN MANA

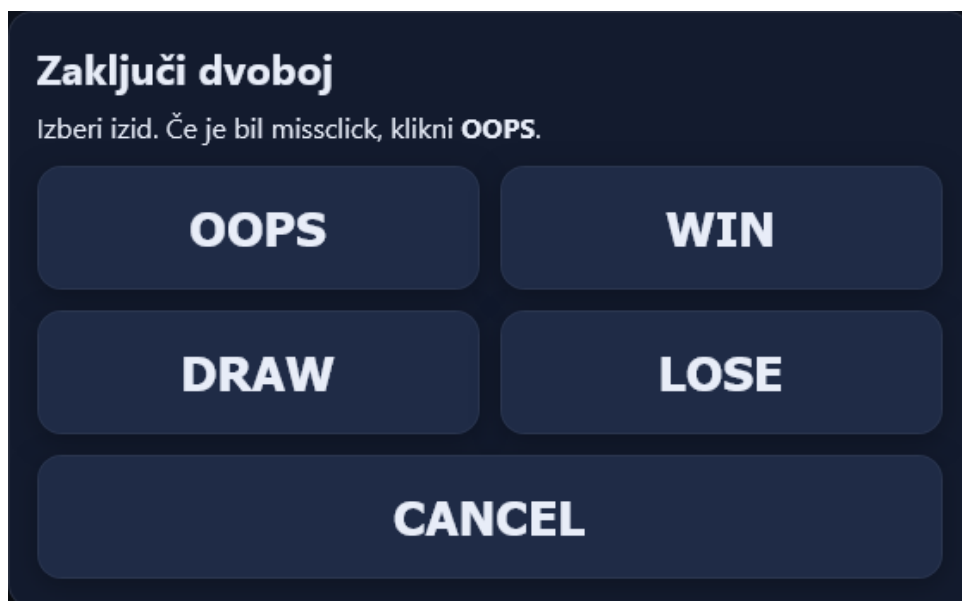
- **Next turn** izvede prehod v naslednjo rundo zgodi se:
- MANA se zmanjša na M. retain vrednost in
- MANA se poveča za M. gain



Slika 43: Primer dodajanja mane ob novi potezi.

14 ZAKLJUČI DVOBOJ (*FINISH*)

Ko želite igro končati, kliknite **Finish**. Ali pa en igralec zmanjša HP na 0, takoj se odpre okno z možnostmi rezultata **OOPS**, **WIN**, **DRAW**, **LOSE**, **CANCEL**.

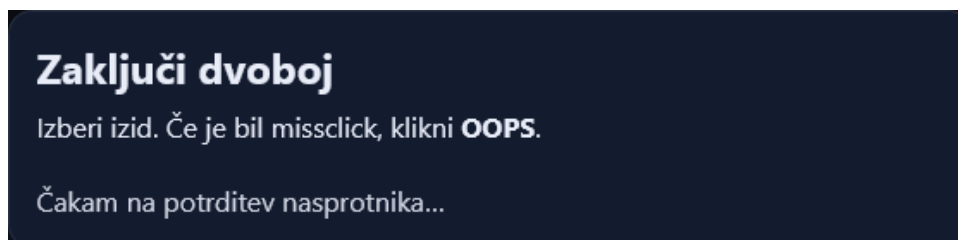


Slika 44: Okno *Zaključí dvoboj*.

- OOPS ali missclick. Ti povrne HP, value na 1 in lahko nadaljuješ igro,
- CANCEL - Prekine igro in je ne šteje kot W-D-L.

PREDLOG IZIDA (TVOJA STRAN)

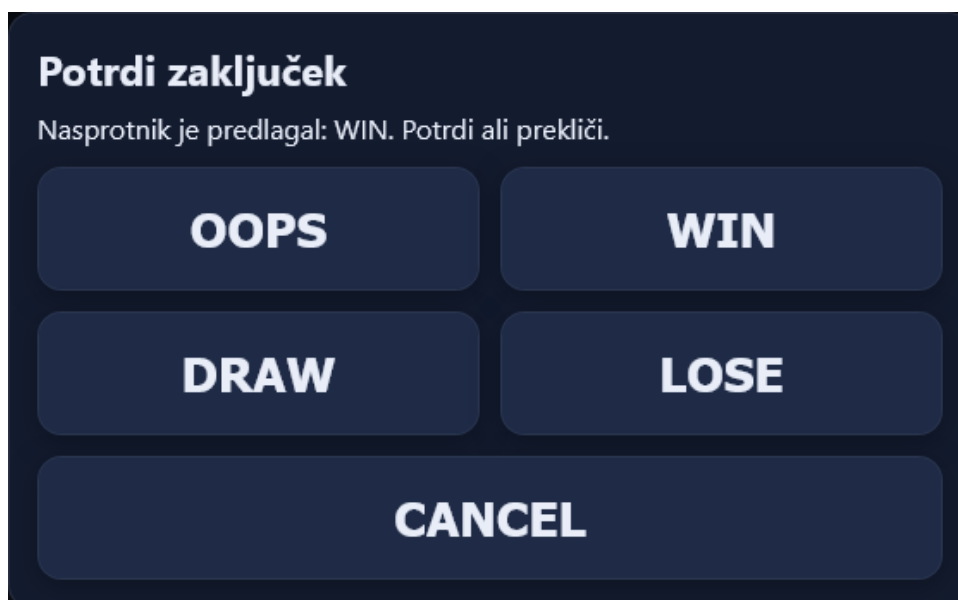
Izberi izid. Če si kliknil napačno, uporabi **OOPS**. Po izboru čakaš na potrditev nasprotnika.



Slika 45: Tvoja stran pošlje predlog izida.

POTRDITEV (NASPROTNIKOVA STRAN)

Nasprotnik vidi tvoj predlog in ga potrdi ali zavrne. Potrди tako, da izbere isto kot njegov nasprotnik. Če nasprotnik predlaga WIN, bo to pomenilo, da se mu bo v sistem zapisal WIN, tebi pa LOSE. Če nasprotnik predlaga LOSE, bo to pomenilo, da se mu v sistem napiše LOSE, tebi pa WIN.



Slika 46: Nasprotnik potrди predlagan zaključek.

NEUJEMANJE IZBIR

Če se izbiri ne ujemata, sistem to jasno pokaže; igro nadaljujta ali poskusita znova zaključiti.



Slika 47: Obvestilo ob neujemajočih se izbirah.