

Практическое задание “Шахматная доска (3 часть)”

Материалы для выполнения задания

Конструкторы и классы

Сайт: javascript.ru

- [Свои классы на прототипах](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Конструкторы и классы](#) (Sorax)
- [Функция конструктор](#) (loftblog)

Прототипы и наследование

Сайт: javascript.ru

- [Наследование классов в JavaScript](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Прототипное наследование](#) (loftblog)
- [Прототипы и наследование](#) (Sorax)

Аксессуары и атрибуты свойств

Сайт: javascript.ru

- [Аксессуары](#)

Сайт: forwebdev.ru

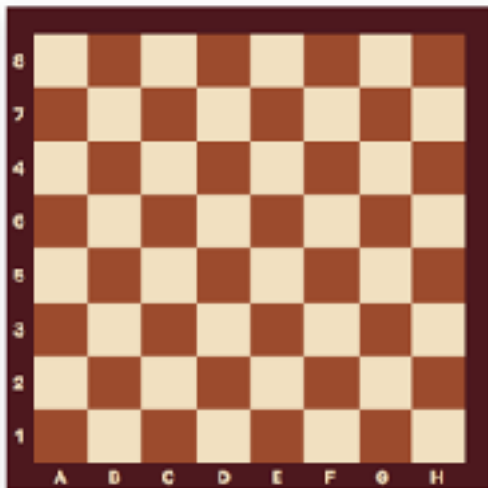
- [Нативные геттеры и сеттеры в JavaScript](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Аксессуары и атрибуты свойств](#) (Sorax)

Условие задания

1) Разработать класс, генерирующий шахматную доску на странице. Конструктор в качестве параметра должен принимать селектор элемента в котором должна создаваться доска, либо DOM Node. При этом должна быть возможность подписаться на события доски через созданный объект (не напрямую к DOM Node, а именно извне используя только объект доски), получения и установки координаты активной ячейки (шахматной координаты вида “A1”). Для генерации доски можно использовать произвольные html-теги. Подумать какие свойства должны быть скрыты, а какие нет решение аргументировать в комментариях к коду.



Для этой задачи уже написаны готовые CSS стили и необходимые HTML элементы.

За ячейки отвечают следующие CSS классы:

- Белая `box white-box`
- Серая `box grey-box`

Для удобства все ячейки можно разместить в `<div class="box-container"></div>`

2) Вывести цифры 8, 7, 6, 5 ... в тег `<div class="vertical-symbols"></div>`. Цифру можно обернуть в готовый CSS класс `symbol`

3) Вывести буквы A, B, C, D ... в тег `<div class="horizontal-symbols"></div>`. Букву можно обернуть в готовый CSS класс `symbol`