

Bondesjakk

Tradisjonell bondesjakk spilles på et spillbrett med et rutenett på 3 x 3 ruter (9 ruter til sammen).

To spillere har 5 brikker hver. Spiller en har fem like brikker, spiller to har fem like brikker som er ulike brikkene til spiller en. I spillet vi har programmert bruker vi X og O som spillmerker for henholdsvis spiller en og to.

Spiller en plasserer først en brikke i en av rutene på spillbrettet. Deretter plasserer spiller to sin første brikke i en ledig rute. Slik fortsetter spillet fram til en av spillerne har tre av sine brikker på rad enten horisontalt, vertikalt eller diagonalt, eller til spillbrettet er fullt (og spillet avsluttes som uavgjort mellom spillerne).



Dette forteller oss følgende som kreves av programmeringen:

- Vi trenger et rutenett med 3 x 3 ruter (HTML og CSS)
- Spillerne må kunne klikke på rutene (JS)
- Når en spiller klikker på en rute, må vi
 - Sjekke at ruten er ledig, og spilleren kan plassere sin brikke der
 - Hvis den er ledig, plassere spillbrikken der. Den må
 - Være synlig for spillerne på nettsiden (HTML)
 - Lagres i programmet vårt så vi kan sjekke denne for vinnerkombinasjoner og opptatte ruter i de videre rundene (JS)
 - Når en spillerbrikke er plassert må vi
 - Sjekke om spillerbrikken er plassert på en plass som gjør at den er den siste brikken i en vinnerkombinasjon.
 - Hvis den er det, må vi
 - Skrive ut vinnerinformasjon
 - Gjøre det mulig å restarte spillet
 - En restart av spillet krever
 - At vi tømmer spillbrettet, både i grensesnittet og de lagrede spillebrikkene i programmet vårt
 - At vi fjerner vinnerinformasjon
 - Hvis ikke den er en vinnerkombinasjon, må vi
 - Sjekke om spillerbrettet er fullt
 - Hvis ikke brettet er fullt, og spillerbrikken ikke er del av en vinnerkombinasjon, skal turen gå til neste spiller
 - Vi må vise i spillet hvilken spillers tur det er (HTML/CSS/JS)