Begin:

* Verwijzing plaatjes playerO.svg en playerX.svg stonden niet goed. Deze gewijzigd, zodat de betreffende plaatjes zichtbaar werden op index.html
* In score O stond al een 3 ingevuld. Deze verwijderd uit index.html:
* Uirleg: Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, lijn

  Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.
* Knock-outcriteria: HTML bestand is aangepast. Heb ik dus maar niet gedaan en een functie ‘resetHTML’ gemaakt die dit aanpast.

Interpretatie spelers: geen namen opgeven, maar ervan uitgaan dat we te maken hebben met speler X en speler Y.

Diverse spelletjes bekeken + gegeven info om te kijken hoe zoiets eruit ziet op een computerscherm.

Uitgezocht hoe de html geschreven moet worden:

Afbeelding met plein, Symmetrie, patroon, Rechthoek

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, nummer

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

* Basis speelveld laden
* Mogelijkheid om via sliders speelveld aan te passen
* localStorage vullen
* reset localStorage/game creëren
* game maken:
  + welke speler mag eerst?
  + Om en om bevragen
  + Wanneer heb je een score?
  + Wanneer stopt het spel?

Initialiseren van de sliders:

* Max van ‘win-conditie’ op basis van Width en Height
* Max aanhouden: laagste van Width/Height.
  + 3x3 default: max 3, value:3
  + 4x4/5x5/6x6: resp. : max 4, 5 of 6.
* Output wordt apart geregeld door inline JavaScript
  + Value output moet ook wijzigen bij wijziging Widht/Height…

Zorgen voor start ‘Player’ met methode vanuit Class Board.

Ophalen van gegevens vanuit een dit m.b.v. data-value=1;

<https://stackoverflow.com/questions/11238508/how-to-get-value-of-a-div-using-javascript>

met divs aangeven welke speler actief is:

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/:nth-of-type>