

# Rock Paper Scissors

## Rock Paper Scissors

Voor het Rock Paper Scissors spel wil ik proberen een online versie van het spel maken, waarbij je tegen de computer speelt. Als je je keuze hebt gemaakt, verspringt het bijbehorende plaatje. De keuze van de tegenstander is volledig random en is ook niet te beïnvloeden. Onder de plaatjes komt te staan of je hebt gewonnen, verloren of gelijk hebt gespeeld.

## Script

De html die bij dit script hoort is vrij simpel; 3 buttons, 3 plaatjes voor jouw keuze, 3 plaatjes voor de keuze van de tegenstander en tekst met informatie over het spel:

```
<body>
  <button type="button" id="rock" onclick="playGame('1'); changeImg('rockImg', '1')>Rock</button>
  <button type="button" id="paper" onclick="playGame('2'); changeImg('paperImg', '2')>Paper</button>
  <button type="button" id="scissors" onclick="playGame('3'); changeImg('scissorsImg', '3')>Scissors</button>
  <br><br>
  <div id="pickImages">
    
    
    

    
    
    
  </div>
  <p>Your Opponent Picked:</p>
  <p1 id="opponentPick"></p1><br><br>
  <p2 id="winOrLose"></p2><br>
  <p3 id="source">images naar: fontawesome.com</p3>
```

Zodra je op een knop drukt wordt er een random nummer aangemaakt van 1 t/m 3. Dit nummer is de keuze van de tegenstander (1 = rock, 2 = paper en 3 = scissors).

```
function playGame(yourPick){
  var rng = Math.floor((Math.random() * 3) + 1);
  var choice1 = "rockImg0";
  var choice2 = "paperImg0";
  var choice3 = "scissorsImg0";
  var opp = "0";
  var currentPick;
```

Vervolgens wordt door de volgende methode de keuze van de tegenstander weergegeven in het tekstvak onder de plaatjes. Hierbij wordt ook de `changeImg` function aangeroepen. Deze verandert het plaatje dat bij de keuze hoort.

```
if (rng == 1)
{
    $("#opponentPick").text("Rock");
    currentPick = 1;
    changeImg(choice1, opp);
}
else if (rng == 2)
{
    $("#opponentPick").text("Paper");
    currentPick = 2;
    changeImg(choice2, opp);
}
else
{
    $("#opponentPick").text("Scissors");
    currentPick = 3;
    changeImg(choice3, opp);
}
```

Hierna wordt er bepaald of je hebt gewonnen, verloren of gelijk hebt gespeeld.

```
if(yourPick == currentPick )
{
    $("#winOrLose").text("Draw");
}
else if((yourPick == 1 && currentPick == 2) || (yourPick == 2 && currentPick == 3) || (yourPick == 3 && currentPick == 1))
{
    $("#winOrLose").text("You Lose");
}
else{
    $("#winOrLose").text("You Win!");
}
```

De `changeImg` function zorgt voor het veranderen van het plaatje. Eerst zet deze functie alle plaatjes op hidden, en laat hierna alleen de plaatjes zien die bij de bijbehorende keuzes horen. Num1 bepaalt of het om jouw keuze of om die van de tegenstander gaat, door er bij de tegenstander een O (van Opponent) achter te zetten.

```
function changeImg(id1, num1){
    var removeRock = $("#rockImg" + num1);
    var removePaper = $("#paperImg" + num1);
    var removeScissors = $("#scissorsImg" + num1);

    removeRock.addClass("hidden");
    removeRock.removeClass("shown");
    removePaper.addClass("hidden");
    removePaper.removeClass("shown");
    removeScissors.addClass("hidden");
    removeScissors.removeClass("shown");

    var newImage = $("#" + id1);
    newImage.addClass("shown");
    newImage.removeClass("hidden");
}
```