



Beta



Главная / JSMarathon Mortal Kombat / Урок №5: Циклы и работа с формами из JS

# Урока 5 - Циклы и работа с формами из JS

В этом уроке мы разберем:

- Цикл for
- Работа с формой

Так что, перед тем как выполнить домашнее задание, посмотрите видео:

05 - Циклы и работа с формами из JS - #JSMarathon



После каждого видео есть домашнее задание

## HomeWork #5

Мы подошли к середине марафона.



Так как среда — это маленькая пятница, задание не очень сложное, но очень интересное.

# Step #1



Тебе потребуется заменить существующий div.control на форму ниже

```
1 <form class="control">
2   <div class="inputWrap">
3     <h2>HIT</h2>
4     <div class="ul">
5       <input type="radio" name="hit" value="head" id="headHit" required>
6       <label for="headHit">
7         <span>HEAD</span>
8       </label>
9       <input type="radio" name="hit" value="body" id="bodyHit" required>
10      <label for="bodyHit">
11        <span>BODY</span>
12      </label>
13      <input type="radio" name="hit" value="foot" id="footHit" required>
14      <label for="footHit">
15        <span>FOOT</span>
16      </label>
17    </div>
18  </div>
19  <div class="inputWrap">
20    <h2>defence</h2>
21    <div class="ul">
22      <input type="radio" name="defence" value="head" id="headDefence" r
23      <label for="headDefence">
24        <span>HEAD</span>
25      </label>
26      <input type="radio" name="defence" value="body" id="bodyDefence" r
27      <label for="bodyDefence">
28        <span>BODY</span>
29      </label>
30      <input type="radio" name="defence" value="foot" id="footDefence" r
31      <label for="footDefence">
32        <span>FOOT</span>
33      </label>
34    </div>
35  </div>
36  <div class="buttonWrap">
```

```
37     <button class="button" type="submit">
38         Fight
39     </button>
40 </div>
41 </form>
```



Также обновить файл со стилями

[style.css](#)

## Step #2

Добавить нашу форму в **main.js** привычным методом через *querySelector*

И добавить новый **listener** на событие *submit*, не забудь про *event.preventDefault()*;

## Step #3

Заводим две новые переменные:

```
1  const HIT = {
2    head: 30,
3    body: 25,
4    foot: 20,
5  }
6  const ATTACK = ['head', 'body', 'foot'];
```

## Step #4

Создаем новую функцию `enemyAttack()`

Эта функция должна выбрать один из трех элементов из переменной **ATTACK**, которая случайным образом при помощи функции `getRandom()` выбирает, куда мы будем бить, это записываем в переменную **hit**, и что будем защищать, это записываем в переменную **defence**.

Из функции надо вернуть объект с тремя полями, *value* (случайно выбираем число жизней, на которое нанесем урон, используем для этого объект **HIT**), *hit* и *defence*



## Step #5

В *callback* функции проходимся методом **for...of**, проходимся `radio` и отбираем те которые выбраны.



Наши `radio button` двух видов — *hit* и *defence*.

Записываем в соответствующие поля, чтобы структура была похожа на объект возвращаемый из функции `enemyAttack()`

## Task #1

Кроме того что повторишь код в уроке, тебе следует дописать **submit**

Перенеси логику из бывшей кнопки *Random* в наш новый обработчик событий, проверь, кто из игроков не попал в защиту, и сделай соответствующие действия.

Не забывай про финальный вывод сообщения, кто победил, и конечно же, кнопки **Restart**.

Подумай, какую часть кода можно вынести в какие-либо дополнительные функции, чтобы не повторяться.

Ну а на этом все.

До встречи очень скоро...

