



# JavaScript 程式設計新手村

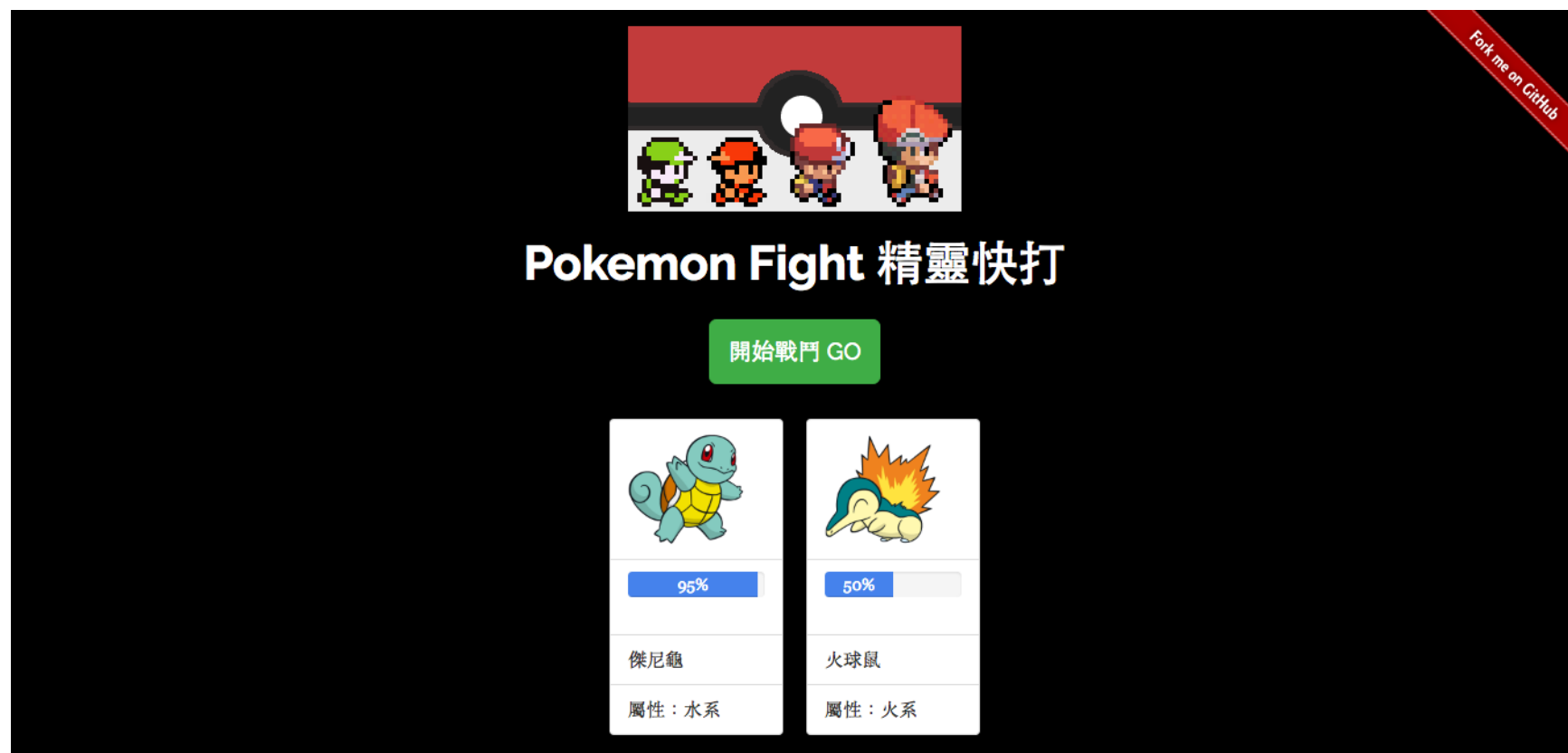
## 單元1 JavaScript 程式設計初體驗

@kdchang

# Outline

## 1. JavaScript 程式設計初體驗

# Pokemon 寶可夢紙牌對戰遊戲的...



# 原型

FileAdd libraryShare

HTMLCSSJavaScriptConsoleOutput

AccountBlogHelp

HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width">
  <title>JS Bin</title>
</head>
<body>
  <h1>精靈寶可夢</h1>
  <button id="play">開始遊戲</button>
</body>
</html>
```

JavaScript

```
const playBtn = document.querySelector('#play');
playBtn.addEventListener('click', play);

const poker = ['火球鼠', '小鎔鯉', '菊草葉'];

function play() {
  const choice = parseInt(prompt('請問你要派出哪隻神奇寶可夢?'));
  const index = Math.floor(Math.random() * 3);
  switch(choice) {
    case 0:
      if(index === 0) {
        console.log(index);
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '雙方勢均力敵');
      } else if (index === 1) {
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '不好，我方落後');
      } else {
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '太好了，我方領先');
      }
      break;
    case 1:
      if(index === 0) {
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '太好了，我方領先');
      } else if (index === 1) {
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '雙方勢均力敵');
      } else {
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '不好，我方落後');
      }
      break;
    case 2:
      if(index === 0) {
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '不好，我方落後');
      } else if (index === 1) {
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '太好了，我方領先');
      } else {
        alert('對方派出' + poker[index] + ' ' + '雙方勢均力敵');
      }
      break;
  }
}
```

Output

Run with JSAuto-run JS

精靈寶可夢

開始遊戲

Bin info

22 Oct

# 使用的觀念

1. HTML/CSS
2. JavaScript 流程控制
3. JavaScript 函數
4. 簡易 DOM 操作
5. JavaScript 事件處理

範例連結