

Memory Game

by Shira Shakarov & Leah'le Abrahams

להזמנת משחקים חייגו:

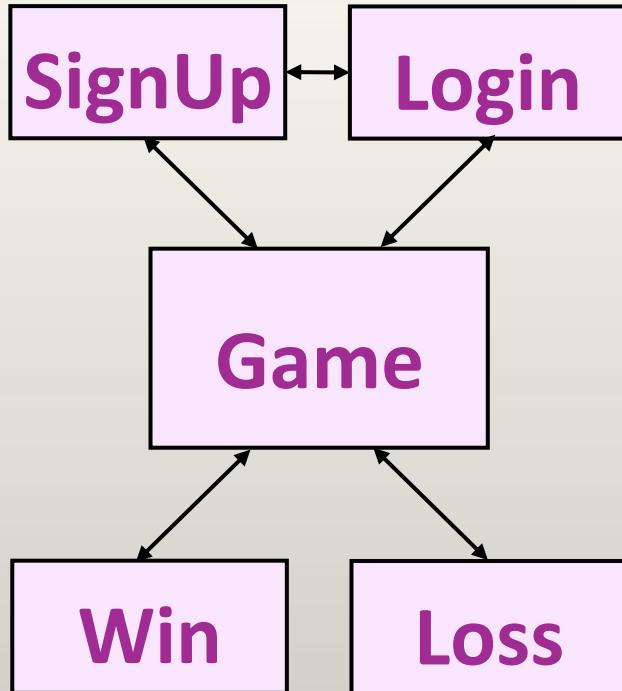
055-6765980 & 055-6780900

תיעוד הפסיכיקט

Memory Game

דף HTML הקיימים:

1. רישום / **SignUp** – שמירת פרטי משתמש חדש במערכת ומעבר למשחק.
2. כניסה / **Login** – התחברות משתמש קיים למערכת ומעבר למשחק.
3. משחק / **Game** – משחק הזכרן עצמו.
4. נצחון / **Win** – הדף אליו מגאים מדף משחק הזכרן בעת נצחון.
5. הפסד / **Loss** – הדף אליו מגאים מדף משחק הזכרן בעת הפסד.



מה מציגים דפי web:

1. רישום / **SignUp** – טופס רישום וכפטור להרשמה סופית.
2. כניסה / **Login** – טופס רישום קצר וכפטור לכינסה למשחק.
3. משחק / **Game** – עד לפתיחת הקלפים מציג ברכה לפני השעה ביום עם שם המשתמש, לאחר פתיחת הקלפים מפעיל את הטימר וכותב את מספר הזוגות שנמצאו, בעת לחיצה על זוג תופיע הודעת וצליל הצלחה והזוג שנמצא נעלם מהמסך.
4. נצחון / **Win** & הפסד / **Loss** – כמה זמן היה המשחק, כתוב נצחון או הפסד בהתאם וכפטור חוזה למשחק

הנחיות למשחק:

המשחק שמוצג לפניכם הינו משחק הזיכרון.

זיכרון, כללי המשחק:

הקלפים מוצגים הפוכים בעת לחיצה הקלף מטהפרק ויש למצוא וללחוץ על הקלף שתואם לו.
(ניתן להפוך עד ל2 קלפים בפעם.)

שים ❤️ לטיימר.

בצלחה!!!

משחק מהנה!

דף הצל הקיימים:

עבור המשחק:

:Game.JS

הסביר על כל פונקציה:

(**load**) - פונקציה זו נקראת כאשר הדף נטען. היא קוראת לפונקציית (**byTime**) כדי לעדכן את הברכה בהתאם לשעה ביום, ומציגה הודעה ביחיד עם שם המשתמש.

היא גם קוראת ל (**startGame**-**cdi**) להתחילה את המשחק.

(**startGame**):

פונקציה זו מופעלת כאשר המשתמש לוחץ על כפתור 'משחק חדש'. היא גורמת להתחלה המשחק, רושמת את שעת ההתחלה. מאפסת את מערך **flippedCards** ואת הספירה. הופכת את הקלפים לגליים. מעורבתת את הקלפים באמצעות (**mixCards**) מפעילה את טיימר הספירה באמצעות (**timer**) מעדכנת את לוח התוצאות.

פונקציה זו בודקת האם שני הקלפים שהפכנו תואמים: אם הם תואמים, היא מגדילה את הספירה, מעדכנת את לוח התוצאות ומציגה הודעה וצליל ההצלחה. אם כל זוגות הקלפים נמצאו (בדיקה ע"י `cards.length == count`), היא קוראת `win`.

פונקציה זו מעדכנת את טקסט לוח התוצאות כדי להראות כמה זוגות קלפים נמצאו על ידי המשתמש באמצעות המשתנה `count`:

`:success()` משמשת את צליל ההצלחה, כשזוג קלפים תואם.

`:win`:

מפנה את המשתמש לדף ניצחון כאשר הוא מוצא את כל זוגות הקלפים.

:endgame()

פונקציה זו מטפלת בסוף המשחק: היא מחשבת את הזמן הכללי של המשחק בשניות, וממירה אותו לדקות ושניות. היא אחסנת מידע זה בlocalStorage, ומאפשרת למשתמש לראות כמה זמן לקח לו להשלים את המשחק.

:()timer

פונקציה זו מגדרה טיימר מ-120 שניות: מעדכנת את הזמן המוצג בכל שנייה. אם הזמן מגיע לאפס, היא קוראת ל ()endGame שומרת את אורך המשחק בlocalStorage

(): loss: מפנה את המשתמש לדף הפסדים, אם נגמר הזמן.

עבור הרישום:

Signup.js

- קורא לפונקציות: **EventListener(submit)**

- מעכבר את אירוע submit מלקרות אם הנתונים שהוזנו לא תואימים לדרישות.

- אם הנתונים שהוזנו קיימים כבר במערכת מודיע alert ועביר לדף החוגה **checkInput()**

ורם מדובר במשתמש חדש מודיע alert שהפרטים נשמרו ועביר ל **saveUserData()**.

- שמירה אובייקט את הנתונים של הנרשם, שמיירת שם הנרשם הנוכחי, הודעה **saveUserData()**

שהשמירה הצלחה וניתוב לדף המשחק.

- קורא לפונקציות: **EventListener(submit)**

- מעכ卜 את אירוע submit מלהקTOT אם הנתונים שהוזנו לא תואימים לדרישות.

- אם הנתונים שהוזנו אינם קיימים במערכת מודיע alert ומעבר לדף הקניות **CheckUserExist()**

אחרת מעדכן משתמש הנוכחי ומעבר לדף המשחק אם המשתמש כבר קיים במאגר.

- לבעת תזוזת עכבר במסך ממקד את המקום הראשון בפונט שרייק ואם לא

קיים מקום כזה, אז מעביר לשלבון האחרון. נח לשימוש כאן ולא ברישום משום שכמות הפריטים

להשלמה קטן יותר.

עבור הנצחון וההפוד:

win.js & loss.js

השמעת צליל נצחון או הפסד בהתאם לאחר לחיצה.

script.js

הdfsota זמן המשחק.

פונקציה (**back()**) לחזרה לדף המשחק בעט לחיצה על הכפתור.

Memory Game

by Shira Shakarov & Leah'le Abrahams

להזמנת משחקים חייגו:

055-6765980 & 055-6780900