

# Memory Game

by Shira Shakarov & Leah'le Abrahams

להזמנת משחקים חייגו:

055-6765980 & 055-6780900

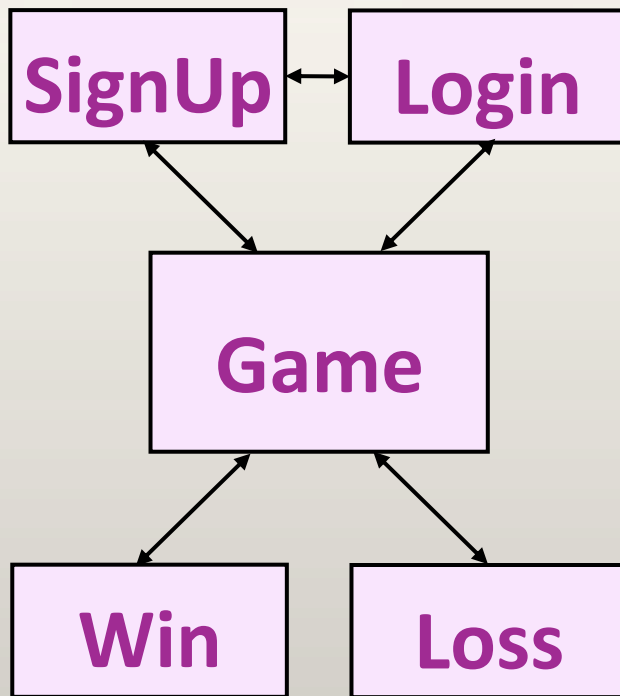
Memory  
Game

תיעוד הפרויקט

Memory Game

# דפי ה־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 הזכרון עצמו.
4. נצחון / **Win** – הדף אליו מגיעים מדף משחק הזכרון בעת נצחון.
5. הפסד / **Loss** – הדף אליו מגיעים מדף משחק הזכרון בעת הפסד.



# מה מציגים דפי הweb:

1. רישום / **SignUp** – טופס רישום וכפתור להרשמה סופית.
2. כניסה / **Login** – טופס רישום מקוצר וכפתור לכניסה למשחק.
3. משחק / **Game** – עד לפתיחת הקלפים מציג ברכה לפי השעה ביום עם שם המשתמש, לאחר פתיחת הקלפים מפעיל את הטיימר 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, כיתוב נצחון או הפסד בהתאמה וכפתור חזרה למשחק

# הנחיות למשחק:

המשחק שמוצג לפניכם הינו משחק הזיכרון.

תזכורת, כללי המשחק:

הקלפים מוצגים הפוכים בעת לחיצה הקלף מתהפך ויש למצוא וללחוץ על הקלף שתואם לו.  
(ניתן להפוך עד ל 2 קלפים בפעם).

שים ♡ לטיימר.

בהצלחה!!!

משחק מהנה!

# דפי הJS הקיימים:

עבור המשחק:

`:Game.JS`

הסבר על כל פונקציה:

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

היא גם קוראת ל **`startGame()`** כדי להתחיל את המשחק.

**`:startGame()`**

פונקציה זו מופעלת כאשר המשתמש לוחץ על כפתור 'משחק חדש'. היא גורמת להתחלת המשחק,

רושמת את שעת ההתחלה. מאפסת את מערך `flippedCards` ואת הספירה. הופכת את הקלפים

לגלויים. מערבבת את הקלפים באמצעות **`mixCards()`** מפעילה את טיימר הספירה באמצעות **`timer()`**

מעדכנת את לוח התוצאות.

**matchingCards(flippedCards):** פונקציה זו בודקת האם שני הקלפים שהפכנו תואמים: אם הם תואמים, היא מגדילה את הספירה, מעדכנת את לוח התוצאות ומציגה הודעת וצליל ההצלחה. אם כל זוגות הקלפים נמצאו (בדיקה ע"י  $cards.length / 2 == count$ ), היא קוראת ל**win()**.

**updateScoreboard():** פונקציה זו מעדכנת את טקסט לוח התוצאות כדי להראות כמה זוגות קלפים נמצאו על ידי המשתמש) באמצעות המשתנה:count  
**:success()**

משמיעה 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 הכולל של המשחק בשניות, וממירה אותו לדקות ושניות. היא מאחסנת מידע זה בlocalStorage, ומאפשרת למשתמש לראות כמה זמן לקח לו להשלים את המשחק.

**timer():**

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

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

עבור הרישום:

Signup.js

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

**preventDefault()** - מעכב את אירוע submit מלקרות אם הנתונים שהוזנו לא תואמים לדרישות.

**checkInput()** - אם הנתונים שהוזנו קיימים כבר במערכת מודיע בalert ומעביר לדף login

ואם מדובר במשתמש חדש מודיע בalert שהפרטים נשמרו ומעביר ל**saveUserData()**.

**saveUserData()** - שמירה כאובייקט את הנתונים של הנרשם, שמירת שם הנרשם הנוכחי, הודעה

שהשמירה הצליחה וניתוב לדף המשחק.

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

**preventDefault()** - מעכב את אירוע submit מלקרות אם הנתונים שהוזנו לא תואמים לדרישות.

**CheckUserExist()** - אם הנתונים שהוזנו אינם קיימים במערכת מודיע בalert ומעביר לדף signup אחרת מעדכן משתמש נוכחי ומעביר לדף המשחק אם המשתמש כבר קיים במאגר.

**focusInput()** - לבעת תזוזת עכבר במסך ממקד את העכבר למקום הראשון בform שריק ואם לא קיים מקום כזה, אז מעביר לinput האחרון. נח לשימוש כאן ולא ברישום משום שכמות הפריטים להשלמה קטן יותר.

עבור הנצחון וההפסד:

win.js & loss.js

השמעת צליל נצחון או הפסד בהתאמה לאחר לחיצה.

script.js

הדפסת זמן המשחק.

פונקצית **back()** לחזרה לדף המשחק בעת לחיצה על הכפתור.

# Memory Game

by Shira Shakarov & Leah'le Abrahams

להזמנת משחקים חייגו:

055-6765980 & 055-6780900