Hexapawn

A program az alábbi fájlszerkezetet használja:

* index.html – A vászon melyre a main festi fel a játékteret
* main.js – A játékot inicializálja, jatekter.js-t hívja meg
* jatekter.js – A játéktér legenerálásáért felel
* cella.js – Cellák működése, bábuk elhelyezése, játékmenet

JatekTer osztály

Ez az osztály kezeli a játék logikáját és a játéktér megjelenítését

Az alábbi adattagokkal van ellátva:

* db: A lépések száma
* allalpotLista: A játéktér állapotát tároló lista amely minden cella állapotát tartalmazza
* ellemLista: A játéktér celláit tároló lista, amely minden cella objektumát tartalmazza.
* SzuloElem: A játéktér HTML eleme ide kerrül eltárolásra
* kiválasztottCella: Az éppen kiválasztott, azaz kattintott cella azonosítója
* feketePontszam és feherPontszam: a két játékos pontszámát tárolja

illetve a konstruktorron kívül az alábbi metódusokkal:

* init: Oldal betöltésekor inicializálja a játékot, megjeleníti a játéktér celláit a jatekter metódus meghívásával és beállítja a kezdőállapotot “tiszta lappal”
* jatekter: Létrehozza a játéktér celláit és inicializálja azok állapotát. Ez a metódus felel a játéktér kirajzolásáért és a bábuk elhelyezéséért
* #cellaKattintás[[1]](#footnote-2) Kezeli a celllákra történő kattintásokat, illetve ez kezeli az eseteket bábura történő kattintásoknál.
* #updatePontszamok: frissíti a pontszámokat, az adott játékosok pontjai alapján
* #ellenörzés: a győzelmi feltételeknek megfeleően ellenörzi a játék állapotát. Ellenörzihogy egy bábu átjutott e az ellenfél túloldalárra, vagy ha egy játékos az ellenfél legalább két bábuját kiütötte. A játék végéhez vezet és alerttel jelzi ki a győzelmet

Cella osztály

Ez az osztály kezeli az egyes cellák működését a játéktéren

Az alábbi adattagokkal van ellátva:

* id: A cella azonosítója
* adat: A cella állapota. Lehet üres (null), fekete (b) vagy fehér (w)[[2]](#footnote-3)

Illetve az alábbi metódusokkal a konstruktor kivételével:

* #létrehozas: létrehozza a cella HTML elemét, hozzáadja a szülő elemhez és visszaadja a létrehozott ddiv elemet. Ez a metódus a cella megjelenítéséért felelős
* trigger(): Kattintási eseményt vált ki, ez a cella azonosítóját adja vissza
* getDivElem,getAdat
* setAdat: Beállitja a cella új állapotát, majd frissíti a cella megjelenését. Ez a setter metódus lehetővé teszi a cella állapotának megváltozását
* #updateView: Frissíti a cella megjelenését az állapota alapján

1. AI segítségét kellett hozzá használnom [↑](#footnote-ref-2)
2. A színeket egy darab betűvel akartam jelölni, mivel a Fehér és a Fekete ugyanúgy kezdődik maradtam az angol Black és White-nál [↑](#footnote-ref-3)