# Kryds og bolle

Hver gruppe skal enten lave en 5 minutters præsentation eller dele et repository med et dokument.

Uanset hvad man vælger, skal følgende laves:

*•* ***Det fundne kryds og bolle spil skal implementeres***

* *tjek*

**• *Strukturen af filerne skal forklares***

*Html -* beskriver strukturen af en webside

*Style css -* bruges til at designe og layoute vores "websider"

*Index. Js - hjælper* med at få adgang til datalaget på en mere effektiv måde og foretage ændringer, når det er nødvendigt.

En general gennemgang af ”vores Kode”

* Vi skal lave et 2D-array af tegn, som kan være x og o
* Opret en funktion, der tegner brættet og udskriver det som et 3x3 kvadrat:
* Print den korrekte spillers tur ud og gem spillerens symbol (x eller o)
* Laver en funktion, der kontrollerer, om en af spillerne har vundet.
* Kontroller, om spillet er endt uafgjort.
* Brug en løkke til at holde spillet i gang.

***• I programmet skal der findes eksempler på følgende***

1. Forgreninger

Et billede, der indeholder tekst

Automatisk genereret beskrivelse

Man kan se at det er en forgrening, da der står “if” og “else”. Hvis variablen er sandt, så er det cirkels tur. Hvis variablen er falsk, så er det krydses tur.

1. Løkker

Vores video/code anvender ikke løkker.

1. Funktioner

Et billede, der indeholder tekst

Automatisk genereret beskrivelse

1. Variabler

Et billede, der indeholder tekst

Automatisk genereret beskrivelse

• Lav en ny iteration af programmet resultatet.

* Mangler
* Et billede, der indeholder tekst

  Automatisk genereret beskrivelse

Koderne ovenover viser hvordan man laver et “board”.