**בעיות:**

יש לי בעיית רינדור מסוימת שנגררת לי כל התרגיל. או שאני עושה משהו לא נכון או שעשיתי משהו שאני לא יודע שאסור, אבל ככה או ככה אני לא מצליח לפתור אותה. הבעיה היא בפונקציות הבאות:

1. revealMines()
2. revealBoard()
3. expandShown()

משום מה בין אם אני מקבל כפרמטר elCell או אם אני מגדיר אותו מקומית דרך דוקיומנט הוא טוען שהמשתנה הוא NULL ולא מסכים לרנדר אותו לכלום ולכן אין לי גישה לinnerText או ל innerHtml.

**שלבים שעובדים:**

* שלב 1 לחלוטין
* שלב 2 לחלוטין
* שלב 3 עובד מלבד הצגה של המוקש לאחר שפוצץ.
* שלב 4 עובד לחלוטין (הלוח מקבל ריסט במידה והתא הראשון הוא מוקש)
* דגלים על תאים
* תמיכה בלוחות בגדלים שונים
* טיימר

**פיצ'רים, פונקציונליות ותוספות שהספקתי לעשות:**

* ניצחון/הפסד (יכול להיות שיש לי באג שמדי פעם מופיע, כנראה לוגי. לא בטוח)
* תוספת חיים ללא כפתור או אינדיקציה לכמות
* סאונד מתאים לניצחון או התפוצצות
* סמיילים- העליון הרגיל עובד ומתפקד ככפתור ריפליי, האחרים שמתי כהערה כי יש לי בעיית רינדור נגררת בכמה פונקציות (אסביר תכף).
* פונקציית פתיחה רקורסיבית- רעיונית אני חושב שיכולה לעבוד אבל לא הספקתי לנסות אותה עם קונסולים ואי אפשר לראות את הפתיחה כי יש לי בעיית רינדור.
* שמירת שיא ב local storage.

**תוספות ותיקונים מחמישי לשבת:**

* טיפול בכפל משתנים (היו כפולים עם gLevel) gSize ו gMines.
* סידור קוד מחדש בפונקציה cellClicked בצורה הגיונית יותר והוספת משתנה כדי לבצע רינדור גם במצב של מוקש וגם במצב של תא רגיל. פיתרון תקלות לוגיות בניצחון והפסד (כמו למשל שאחרי ניצחון/הפסד עדיין היה אפשר לשים דגל וללחוץ על התאים האחרים למרות שהסטופר וה isOn היה כבוי). הוספת short if שמציג ריבוע פתוח ריק במקום להציג 0 אם לחצנו על תא עם 0 שכנים.
* התאמות בפונקציית cellMarked ו checkWin לתיקונים של מצב ניצחון והפסד בפונקציית ה cellClicked.
* תיקון רינדור מוקש אחרי התפוצצות.
* תיקון רינדור סמיילים (מסתבר שהבעיה היתה שהגדרתי מראש את המשתנה של האמוג'י כ ***document.querySelector(.’x’).innerText*** והוא לא אכל את זה. אז הכנסתי לו את הinnerText רק בתוך הפונקציות(
* מיקום טבלה ואלמנטים באמצע ושינוי לצבעים נעימים יותר.
* הוספת מד חיים שמתעדכן ועדכון כך שבמידה ובוחרים ברמת beginner אז יש רק חיים אחד (אחרת זה טפשי).
* עבודה על פונקציית revelMaines ופונקציית revealBoard אבל עדיין תקלת הרינדור נמשכת. ניסיתי לנייד את הרינדור לפונקציית רינדור התא היעודית אבל ללא הצלחה, הוספתי תנאי בתוך הפונקציות כדי להמנע ממצב של חיפוש תא שהקלאס שלו כבר נחשף (מה שעלול ליצור שגיאה). עד כה ניסיתי לשנות מ querySelector ל getElemntByClassName ללא הצלחה (עם נקודה ובלי נקודה בשם).
* בדקתי עם קונסולים את הפתיחה הרקורסיבית עם הפונקציה expandShow. עד כמה שהצלחתי להבין הקונסולים תקינים ואכן כל תא שנפתח מספר השכנים שלו הוא 0, אבל אני עדיין לא מצליח לרנדר את זה ולכן לא בטוח אם פועל.
* ניסיתי לעשות את הסעיף של ה UNDO, הוספתי שתי פונקציות: אחת שיוצרת העתק של התא הנוכחי שמרונדר ושומרת אותו באובייקט גלובלי, השניה שמבצעת את ההשמה מחדש של התא הקודם ולמעשה עושה את פעולה ה UNDO על כל ההיבטים שלה. לצערי גם זה לא עובד בשל אותה בעיית רינדור שהופיעה לי גם שם. אני מת לדעת מה הסיפור של זה. כמובן שהוספתי גם כפתור.

כרגע יש לי כמה שורות שהפכתי להערה בקוד על מנת שלא יצרו שגיאות בפונקציות הבעייתיות שלי: כל הרפרנסים לפונקציית revelMaines ופונקציית revealBoard נמצאים בהערה. כמו כן גם הרפרנס ל expandShow וגם את ה updateLastCell. השארתי אותן במקומן בקוד למקרה ותרצו בכל זאת לראות לוגית איפה התכוונתי לשלב אותן.