

## Läxa

I den här läxan ska ni försöka modifiera spelet så att flera omgångar kan köras. Just nu kan vi bara spela en gång och sedan är spelet över. Utveckla spelet så att flera rundor kan köras, skapa ett objekt som håller poängställningen för vardera spelare och modifiera spelet så att spelet frågar vid uppstarten av spelet hur många omgångar man vill spela.

### Instruktioner:

1. Just nu är gameloopen i globalt scope. Börja med att placera loopen i en funktion (playGame) som tar antal rundor som input.

```
function playGame(rounds) {  
    ...  
}
```

2. När vi har lagt loopen i playGame, skapa nu en yttre for-loop som kör gameloopen (rounds) iterationer, dvs så många gånger som parametern rounds angett.

```
function playGame(rounds) {  
    for (let round = 0; round < rounds; round++) {  
        ...  
    }  
}
```

3. Innan vi anropar playGame vill vi fråga spelarna om hur många rundor dom vill köra. Gör detta med prompt innan vi kallar på funktionen. Glöm inte att konvertera inputen från spelarna med parseInt.

```
const rounds = parseInt(prompt("hur många rundor?"));
```

4. När vi har rounds kan vi anropa playGame med (rounds)

```
playGame(rounds);
```

5. Nu behöver vi bara skapa 2 objekt (player1) och (player2). Dessa skapar vi inuti playGame innan looparna.

```
const player1 = {  
    name: "X",  
    points: 0,  
}  
  
const player2 = {  
    name: "O",  
    points: 0,  
}
```

6. Försök nu uppdatera rätt objekt varje gång en spelare har vunnit. Här får du fundera lite själv hur du ska göra.

7. När rounds-loopen i spelet är över behöver vi printa ut vem som har vunnit det totala spelet med hur många poäng och så vidare.

På måndag går vi igenom lösningen.

Lycka till