// const paddle = document.querySelector('#paddle\_ball');

// const container = document.querySelector('#container');

// const ball = document.querySelector('#ball');

// let ballX = 1;

// let ballY = 1;

// let point = 0;

// let paddleSpeed = 1;

// let blocksArray = [];

// let color = [

//     "rgb(196,185,215)",

//     "rgb(158,192,217)",

//     "rgb(210,234,221)",

//     "rgb(237,161,174)",

//     "rgb(247,202,143)",

//     "rgb(246,243,164)",

// ];

// let num = [3, 1, 2, 0, 4, 6, 5, 7, 8, 9];

// num.sort();

// console.log(num);

// let gameInterval;

// let isGameOver = false;

// let level = 1;

// let lives = 2;

// window.onload = function createboard() {

//     createBoard();

//     document.querySelector("#level").innerText = `Level: ${level}`;

//     document.querySelector("#lives").innerText = `Lives: ${lives}`;

// }

// function createBoard() {

//     document.querySelector("#board").innerHTML = ''; // איפוס הלוח

//     for (let i = 0; i < 6; i++) {

//         let line\_div = document.createElement('div');

//         line\_div.classList.add("line\_div");

//         createBlocks(line\_div, i);

//         document.querySelector("#board").append(line\_div);

//     }

// }

// function createBlocks(parentDiv, colorIndex) {

//     num.map(() => {

//         let myblock = document.createElement("div");

//         myblock.classList.add("myblock");

//         myblock.style.backgroundColor = color[colorIndex];

//         parentDiv.appendChild(myblock);

//         blocksArray.push(myblock);

//     });

// }

// function move\_ball() {

//     let ball\_left = ball.offsetLeft;

//     let ball\_top = ball.offsetTop;

//     ball.style.top = ball\_top + (6 \* ballY) + 'px';

//     ball.style.left = ball\_left + (6 \* ballX) + 'px';

// }

// function change\_ball() {

//     let ball\_left = ball.offsetLeft;

//     let ball\_top = ball.offsetTop;

//     if (ball\_left < 0 || ball\_left > container.offsetWidth - ball.offsetWidth)

//         ballX = -ballX;

//     if (ball\_top < 0 || ball\_top > container.offsetHeight - ball.offsetHeight)

//         ballY = -ballY;

//     blocksArray.forEach(block => {

//         let ballRect = ball.getBoundingClientRect();

//         let blockRect = block.getBoundingClientRect();

//         if (

//             blockRect.left < ballRect.right &&

//             blockRect.top < ballRect.bottom &&

//             blockRect.right > ballRect.left &&

//             blockRect.bottom > ballRect.top

//         ) {

//             console.log("catch");

//             block.style.display = 'none';

//             blocksArray = blocksArray.filter(block => block.style.display !== "none");

//             console.log(point);

//             point += 10;

//             document.querySelector("#points").innerText = `Points: ${point}`;

//             ballY = -ballY;

//         }

//     });

//     if (blocksArray.length === 0 && document.querySelectorAll(".myblock").length > 0) {

//         nextLevel();

//     }

//     document.querySelector("#container").addEventListener("mousemove", (event) => {

//         let containerm = container.getBoundingClientRect();

//         let paddleX = event.clientX - containerm.left - paddle.offsetWidth / 2;

//         if (paddleX >= 0 && paddleX <= container.offsetWidth - paddle.offsetWidth) {

//             paddle.style.left = paddleX + "px";

//         }

//     });

//     document.addEventListener("keydown", control);

// }

// function control(event) {

//     switch (event.keyCode) {

//         case 37:

//             movePaddle('left');

//             break;

//         case 39:

//             movePaddle('right');

//             break;

//     }

// }

// function movePaddle(direction) {

//     let paddleX = paddle.offsetLeft;

//     if (direction === 'right' && paddleX < container.offsetWidth - paddle.clientWidth) {

//         paddle.style.left = paddleX + paddleSpeed + 'px';

//     } else if (direction === 'left' && paddleX > 0) {

//         paddle.style.left = paddleX - paddleSpeed + 'px';

//     }

// }

// function change\_paddle() {

//     let p = paddle.getBoundingClientRect();

//     let ballRect = ball.getBoundingClientRect();

//     if (

//         p.left < ballRect.right &&

//         p.top < ballRect.bottom &&

//         p.right > ballRect.left &&

//         p.bottom > ballRect.top

//     ) {

//         ballY = -ballY;

//     }

// }

// function end\_game() {

//     let ballRect = ball.getBoundingClientRect();

//     let containerRect = container.getBoundingClientRect();

//     if (ballRect.bottom >= containerRect.bottom) {

//         if (!isGameOver) {

//             lives--;

//             if (lives > 0) {

//                 document.querySelector("#lives").innerText = `Lives: ${lives}`;

//                 resetBall();

//             } else {

//                 isGameOver = true;

//                 let loggedInUser = localStorage.getItem('loggedInUser');

//                 let users = JSON.parse(localStorage.getItem('users')) || {};

//                 let maxScore = users[loggedInUser]?.maxScore || 0;

//                 if (point > maxScore) {

//                     users[loggedInUser].maxScore = point;

//                     localStorage.setItem('users', JSON.stringify(users));

//                 }

//                 alert(`Game Over!        Your score: ${point}.          Max score: ${Math.max(maxScore, point)}`);

//                 clearInterval(gameInterval);

//                 location.reload();

//             }

//         }

//     }

// }

// function resetBall() {

//     ball.style.top = '50%';

//     ball.style.left = '50%';

//     ballX = 1;

//     ballY = 1;

// }

// function nextLevel() {

//     level++;

//     if (level > 10) {

//         alert("You are a champion!");

//         clearInterval(gameInterval);

//         location.reload();

//     } else {

//         alert(`Level ${level}`);

//         paddleSpeed += 1;

//         ballX += 1;

//         ballY += 1;

//         document.querySelector("#level").innerText = `Level: ${level}`;

//         createBoard();

//     }

// }

// const start\_game = () => {

//     if (!isGameOver) {

//         move\_ball();

//         change\_ball();

//         change\_paddle();

//         end\_game();

//     }

// }

// gameInterval = setInterval(start\_game, 20);

קוד בלי מקסימום

// const paddle = document.querySelector('#paddle\_ball');

// const container = document.querySelector('#container');

// const ball = document.querySelector('#ball');

// let ballX = 1;

// let ballY = 1;

// let point = 0;

// //מהירות הלחיצה במקלדת

// let paddleSpeed = 1;

// let blocksArray = [];

// let color = [

//     "rgb(196,185,215)",

//     "rgb(158,192,217)",

//     "rgb(210,234,221)",

//     "rgb(237,161,174)",

//     "rgb(247,202,143)",

//     "rgb(246,243,164)",

// ];

// let num = [3, 1, 2, 0, 4, 6, 5, 7, 8, 9];

// num.sort();

// console.log(num);

// let gameInterval;

// let isGameOver = false;

// // מיד כאשר מתרענן הדף נגדיר את הלבנים

// window.onload = function createboard() {

//     // יצירת לוח המשחק

//     for (let i = 0; i < 6; i++) {

//         let line\_div = document.createElement('div');

//         line\_div.classList.add("line\_div");

//         // יצירת ה-blocks בתוך הלוח הנוכחי

//         createBlocks(line\_div, i);

//         // הוספת ה-div ללוח הראשי

//         document.querySelector("#board").append(line\_div);

//     }

// }

// // פונקציה פנימית ליצירת blocks

// function createBlocks(parentDiv, colorIndex) {

//     //במקום לעבור ב פןר עד 10 נעבור בפונקציית מאפ כדי להשתמש גם בזה

//     num.map(() => {

//         let myblock = document.createElement("div");

//         myblock.classList.add("myblock");

//         myblock.style.backgroundColor = color[colorIndex];

//         parentDiv.appendChild(myblock);

//         blocksArray.push(myblock);

//     });

// }

// // להוזיז את הכדור

// function move\_ball() {

//     let ball\_left = ball.offsetLeft;

//     let ball\_top = ball.offsetTop;

//     // מגדיר לי את המהירות של הכדור

//     ball.style.top = ball\_top + (8 \* ballY) + 'px';

//     ball.style.left = ball\_left + (8 \* ballX) + 'px';

// }

// // כעת נתייחס לגבולות הכדור - נשים לב שהוא לא בורח מגבולות הבורד

// function change\_ball() {

//     let ball\_left = ball.offsetLeft;

//     let ball\_top = ball.offsetTop;

//     // נבדוק אם הכדור ברח מצד שמאל או שברח לגמרי וכבר לא רואים אותו

//     if (ball\_left < 0 || ball\_left > container.offsetWidth - ball.offsetWidth)

//         ballX = -ballX;

//     // אותו דבר על ציר ה-Y - נבדוק אם הכדור ברח מצד עליון או שברח לגמרי וכבר לא רואים אותו

//     if (ball\_top < 0 || ball\_top > container.offsetHeight - ball.offsetHeight)

//         ballY = -ballY;

//     // בדוק אם הכדור פוגע בבלוקים

//     blocksArray.forEach(block => {

//         let ballRect = ball.getBoundingClientRect();

//         let blockRect = block.getBoundingClientRect();

//         if (

//             blockRect.left < ballRect.right &&

//             blockRect.top < ballRect.bottom &&

//             blockRect.right > ballRect.left &&

//             blockRect.bottom > ballRect.top

//         ) {

//             console.log("catch");

//             block.style.display = 'none';

//             blocksArray = blocksArray.filter(block => block.style.display !== "none");

//             console.log(point);

//             point += 10;

//             document.querySelector("#points").innerText = `POINTS: ${point}`;

//             ballY = -ballY;

//         }

//     });

//     // בדיקה אם כל הבלוקים נעלמו

//     if (blocksArray.length === 0 && document.querySelectorAll(".myblock").length > 0) {

//         alert("You won!!👑👑");

//         clearInterval(gameInterval);

//         location.reload(); // ורענון הדף

//     }

//     // הזזת המשוט על פי העכבר

//     document.querySelector("#container").addEventListener("mousemove", (event) => {

//         let containerm= container.getBoundingClientRect();

//         let paddleX = event.clientX - containerm.left - paddle.offsetWidth / 2;

//         // הגבלת תזוזת המשוט כך שלא יצא מגבולות הקונטיינר

//         if (paddleX >= 0 && paddleX <= container.offsetWidth - paddle.offsetWidth) {

//             paddle.style.left = paddleX + "px";

//         }

//     });

//     // הזזה ע"י מקלדת

//     document.addEventListener("keydown", control);

// }

// // הזזה ע"י מקלדת

// function control(event) {

//     switch (event.keyCode) {

//         case 37:

//             movePaddle('left');

//             break;

//         case 39:

//             movePaddle('right');

//             break;

//     }

// }

// function movePaddle(direction) {

//     let paddleX = paddle.offsetLeft;

//     if (direction === 'right' && paddleX < container.offsetWidth - paddle.clientWidth) {

//         paddle.style.left = paddleX + paddleSpeed + 'px';

//     } else if (direction === 'left' && paddleX > 0) {

//         paddle.style.left = paddleX - paddleSpeed + 'px';

//     }

// }

// // פונקציה לשנות את הכדור ע"י המשוט לאחר שנגע בו

// function change\_paddle() {

//     let p = paddle.getBoundingClientRect();

//     let ballRect = ball.getBoundingClientRect();

//     // אם הכדור פוגע במשוט הוא צריך לקפוץ

//     if (

//         p.left < ballRect.right &&

//         p.top < ballRect.bottom &&

//         p.right > ballRect.left &&

//         p.bottom > ballRect.top

//     ) {

//     // --ה - זה כדי להפוך את הכיוון

//         ballY = -ballY;

//     }

// }

// // בדיקה אם נגמר המשחק כי נפסל

// function end\_game() {

//     let ballRect = ball.getBoundingClientRect();

//     let containerRect = container.getBoundingClientRect();

//     if (ballRect.bottom >= containerRect.bottom) {

//         if (!isGameOver) {

//             isGameOver = true;

//             alert("Game Over!");

//             clearInterval(gameInterval);

//             location.reload(); // ורענון הדף

//         }

//     }

// }

// // פונקציה להתחלת המשחק - הגדרת כל הפונקציות

// const start\_game = () => {

//     if (!isGameOver) {

//         move\_ball();

//         change\_ball();

//         change\_paddle();

//         end\_game();

//     }

// }

// gameInterval = setInterval(start\_game, 20);

קוד משתמשים

// let users = localStorage.getItem('users');

// console.log(users);

// // פונקציה שמתבצעת בעת התחברות

// function handleLogin(event) {

//     event.preventDefault();

//     const username = document.getElementById('username').value;

//     const password = document.getElementById('password').value;

//     let users = localStorage.getItem('users');

//     console.log(users);

//     users = users ? JSON.parse(users) : {}; // אם אין נתונים, נשתמש באובייקט ריק

//     // user.username === username && user.password === password

//     console.log(users[username]);

//     if (users[username] && users[username] === password) {

//         localStorage.setItem('loggedInUser', username);

//         window.location.href = 'more.html';

//     } else {

//         // alert('המשתמש לא נמצא או שהסיסמה שגויה. נא להרשם מחדש.');

//         const res = confirm('  המשתמש לא נמצא או שהסיסמה שגויה. נא להרשם מחדש. לרישום מחדש הקש "אישור" אחרת, לניסיון נוסף הקש "ביטול".');

//         if (res)

//             window.location.href = 'new\_clab.html';

//         else

//             window.location.href = 'clab.html';

//     }

// }

// // פונקציה שמתבצעת בעת הרשמה

// function handleRegistration(event) {

//     event.preventDefault();

//     const firstname = document.getElementById('firstname').value;

//     const lastname = document.getElementById('lastname').value;

//     const password = document.getElementById('password').value;

//     const username = firstname + ' ' + lastname;

//     let use = {

//         firstname: firstname,

//         lastname: lastname,

//         password: password

//     }

//     let users = localStorage.getItem('users');

//     users = users ? JSON.parse(users) : {}; // אם אין נתונים, נשתמש באובייקט ריק

//     console.log(users);

//     if (!users[username]) {

//         users[username] = password;

//         localStorage.setItem('users', JSON.stringify(users));

//         localStorage.setItem('loggedInUser', username);

//         alert('הרשמה בוצעה בהצלחה. אתה יכול להתחבר עכשיו.');

//         window.location.href = 'clab.html';

//     } else {

//         alert('המשתמש כבר קיים. נסה שם משתמש אחר.');

//     }

// }

// // פונקציה שתיקרא כאשר העמוד ייטען

// document.addEventListener('DOMContentLoaded', function () {

//     // נבדוק את השם של העמוד הנוכחי

//     const currentPage = window.location.pathname.split('/').pop();

//     // נבצע פעולה מתאימה בהתאם לעמוד הנוכחי

//     if (currentPage === 'clab.html') {

//         document.getElementById('userForm').addEventListener('submit', handleLogin);

//     } else if (currentPage === 'new\_clab.html') {

//         document.getElementById('newUserForm').addEventListener('submit', handleRegistration);

//     }

// })