

Projekt dokumentáció

Tervek:

A terv az annyi volt hogy több egyszerű JavaScriptben megírt játékot egy html honlapba beletenni

Ebből csak egy akasztófa valósult meg amit részben az internetről másoltam

Legalább 4-5 minigamet szeretnék majd megcsinálni

Következőt már elkezdtem és egy kezdetleges tic tac toe készen van

Az akasztófa darabjait kisebb animációval összekotni pl css transitions használatával

Főbb elemek:

1. DOM elemek:

- a. wordDisplay: Itt jelenik meg a szó, amelyet a játékosnak ki kell találnia, az eleinte üres vonalak formájában.
- b. guessesText: Itt látható, hány rossz találgatás történt eddig.
- c. keyboardDiv: A virtuális billentyűzet, ahol a játékos az egyes betűkre kattintva próbálkozhat.
- d. hangmanImage: Az akasztófa képe, ami a helytelen találgatások számának megfelelően változik.
- e. gameModal: Egy modális ablak, amely a játék végén jelenik meg, és mutatja, hogy nyertél vagy veszítettél.
- f. playAgainBtn: A "Játssz újra" gomb, amellyel a játék újraindítható.
- g. hintText: A szóhoz tartozó segítség (tipp), amely akkor jelenik meg, ha három rossz találatot elér a játékos.

2. Állapotváltozók:

- a. currentWord: A szó, amit ki kell találni.
- b. currentHint: A szóhoz tartozó tipp.
- c. correctLetters: Az eddig kitalált betűk.
- d. wrongGuessCount: A helytelen találgatások száma.

- e. **maxGuesses**: A maximális helytelen találgatások száma, ami után a játék véget ér (10).

3. Funkciók:

- a. **resetGame()**: Visszaállítja a játék állapotát, beleértve az eddig kitalált betűk törlését, a helytelen találgatások számának nullázását, és a szóhoz tartozó üres vonalak megjelenítését.
- b. **getRandomWord()**: Véletlenszerűen választ egy szót és annak a tippejét a wordList tömbből, és elindítja a játékot.
- c. **gameOver(isVictory)**: A játék végét jelzi, és megjeleníti a győzelem vagy vereség állapotát a modális ablakban.
- d. **initGame(button, clickedLetter)**: Ezt a funkciót akkor hívja meg a kód, amikor a játékos rákattint egy betűre a billentyűzeten. Ellenőrzi, hogy a betű szerepel-e a szóban, frissíti a kijelzőt és kezeli a helytelen találgatásokat.
- e. **generateKeyboard()**: Dinamikusan generálja a billentyűzetet az összes magyar karakterrel, és eseménykezelőt rendel minden gombhoz.

4. Játékmenet:

- a. A játék a getRandomWord() hívásával kezdődik, amely kiválaszt egy véletlenszerű szót és elindítja a játékot.
- b. Amikor a játékos egy betűre kattint, az initGame() fut le, amely ellenőrzi a betű helyességét és frissíti a játék állapotát.
- c. A játék akkor ér véget, ha a játékos kitalálja a szót, vagy ha elérte a maximális hibázási számot (10), ekkor a gameOver() fut le.

Források:

-Ez játék és honlap alapja a coding nepal oldaláról van.

-A css-ben segített a chatgpt

-Az egész kb 40 százalékban az én érdemem