

# Software-Entwicklung mit JavaScript

## Übung 2

Hong-Phuc Bui

16. 1. 2017

Berechnung von Pascal Dreieck. Es handelt sich in dieser Übung von DOM-Manipulation. Ein neues Element wird in DOM hinzugefügt oder ein vorhandenen Element wird entfernt, je nach der Eingabe von Benutzer.

Erstellen Sie ein Projekt mit dem Struktur wie das Projekt Pascal-Dreieck. In eine HTML Seite präsentieren Sie eine Reihe von 3 Karte: König, Dame und Bube, eine Eingabe-Fiel für die Eingabe von Einsatzt-Geld und einen Knopf ‚Spiel‘.

In eine JavaScript-Datei implementieren Sie Funktionen, die diese Spiel simuliert:

Wenn der Benutzer den Knopf Spiel anklickt, werden die 3 Karten wie folgt permutiert.

- König: Kreuz- Pik- Herz- und Karo-König
- Damen: Kreuz- Pik- Herz- und Karo-Dame
- Bube: Kreuz- Pik- Herz- und Karo-Bube

Wenn alle drei Karten gleiche Karten-Farben (Kreuz, Pik, Herz, oder Karo) haben, soll eine Meldung ausgegeben werden, dass der Spieler gewonnen hat, ( $2\times$  das eingesetzte Geld), wenn alle drei Karten nur gleiche Farben haben (Rot oder Schwarz), dann eine Meldung, dass der Spieler das eingesetzte Geld zurückbekommen, sonst eine Meldung, dass der Spieler verloren hat.

Benutzen Sie das Algorithmus Knuth-Fisher-Yates ([https://en.wikipedia.org/wiki/Fisher-Yates\\_shuffle](https://en.wikipedia.org/wiki/Fisher-Yates_shuffle)) um die Permutation zu berechnen.

Gestalten Sie Ihr Programm sorgfältig und attraktiv. Programmieren Sie das Programm so, das es die Gültigkeit der Eingabe überprüft, und entsprechende Meldung ausgibt.