|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  | *//==========================* Відображення клітинки з зображенням**const** *Box*= ({onClick,src})=>(  <**img style=**{{**width**:**"60px"**, **height**:**"60px"**}} **onClick=**{onClick} **src=**{src} **alt="Зображення"**/> );  //=========================== Відображення таблиці **const** *GameTable*=({rowCount,colCount, onClick, gameTable,defaultSrc})=>(  <**table**>  {[...Array(rowCount)].map((r,row)=>(  <**tr key=**{row}>  {[...Array(colCount)].map(  (c,col)=>(  <**td key=**{col}>  <**Box onClick=**{gameTable[row][col].**isOpen**?**null**:()=> onClick(row,col)} **src=**{gameTable[row][col].**isOpen**?gameTable[row][col].**src** : defaultSrc}/>  </**td**>  )  )}  </**tr**>  )  )}  </**table**> );  //==================== Компонент Гра  **class** Game **extends** Component{  constructor(props) {  **super**(props);  **this**.**rowCount**=**this**.**props**.**rowCount**||5;  **this**.**colCount**=**this**.**props**.**colCount**||5;  **this**.onClick=**this**.onClick.bind(**this**);  **this**.**isBlocked**=**false**;  **this**.**state**={  **gameTable**:**this**.createTable(),  **first**:**null**,  **second**:**null** }   }  createTable(){  **let** count=(**this**.**rowCount**\***this**.**colCount**)/2;  **let** arrNums=[...Array(**this**.**rowCount**\***this**.**colCount**)].map((el,i)=>i);  **let** arrRandomNums= [...Array(**this**.**rowCount**)].map(()=>(  [...Array(**this**.**colCount**)].map(()=>{  **let** ind=***Math***.floor(***Math***.random()\*arrNums.**length**);  **let** el=arrNums[ind]%count;  arrNums.splice(ind,1);  **return** el;  }  )  )   )  **let** arr= arrRandomNums.map((row)=>(  row.map((el)=>({**src**:**this**.**props**.**images**[el], **isOpen**:**false**}))  ));  **console**.log(arr);  **return** arr;  }  onClick(row,col){  **if**(!**this**.**isBlocked**) {  **let** copyA = **this**.copyArray(**this**.**state**.**gameTable**);    **if** (!**this**.**state**.**first**) {  copyA[row][col].**isOpen** = **true**;  **this**.setState({  **first**: {row, col},  **gameTable**: copyA  });  }  **else** { *//------------------------------* **if** (**this**.**state**.**gameTable**[row][col].**src** == **this**.**state**.**gameTable**[**this**.**state**.**first**.row][**this**.**state**.**first**.**col**].**src**)  {  copyA[row][col].**isOpen** = **true**;  **this**.setState({  **first**: **null**,  **second**: **null**,  **gameTable**: copyA  })  }  **else** {  copyA[row][col].**isOpen** = **true**;  **this**.setState({  **second**: {row, col},  **gameTable**: copyA  })  **this**.**isBlocked** = **true**;  setTimeout(() => {  **let** copyA = **this**.copyArray(**this**.**state**.**gameTable**);  copyA[**this**.**state**.**first**.row][**this**.**state**.**first**.**col**].**isOpen** = **false**;  copyA[**this**.**state**.**second**.row][**this**.**state**.**second**.**col**].**isOpen** = **false**;  **this**.setState({  **first**: **null**,  **second**: **null**,  **gameTable**: copyA  })   **this**.**isBlocked** = **false**;  }, 1000);  }  }  }  }  copyArray(arr){  **return** arr.map((row)=>(row.map(el=>({...el}))));  }  render(){  **console**.log(**"-------------"**);  **console**.log(**this**.**state**.**gameTable**);   **return** (  <**GameTable rowCount=**{**this**.**rowCount**} **colCount=**{**this**.**colCount**}  **onClick=**{**this**.onClick} **gameTable=**{ **this**.**state**.**gameTable**}  **defaultSrc=**{**this**.**props**.defaultSrc}/>   )  } } **const** pictures=[  **`data:image/jpeg;base64,`**,  **`data:image/jpeg;base64,`**,  **`data:image/jpeg;base64,`**,  **`https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSMQ8mJ4hyr4vg7Lxq8yrVI5IcYadHmWfzIYZ1mb2YbFmuHPrv8`**,  **`https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSTPMka4ec8awfWVQ0cNw-SE-9aRVNSX4De8ote9lH4flfb6w04`**,  **`https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTi4ORb0NJkCbknHAkxdOBO\_jpeeUcjozVaarIDVpGAxtETg2QB`** ]; **const** defaultImg=**`https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRx3EcWY\_dPcSwz62Ep52dd\_C6pi8MzLDtUwScc0GvyKyrWYYHJpw`**; *//==========================* **class** App **extends** Component {  render() {  **return** (  <**div className="App"**>  <**Game rowCount=**{2} **colCount=**{3} **images=**{pictures} **defaultSrc=**{defaultImg}/>  </**div**>  );  } } |