Приклад. «Поле чудес» зі збереження посилань елементів у об’єкті

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

class DreamField {

constructor(word,tip)

{

Object.defineProperty(this, "Word", { value: word });

Object.defineProperty(this, "Tip", { value: tip });

this.forGuessLetterCount = word.length;

if (! DreamField.counter)

DreamField.counter = 0;

}

onButtonClick(event)

{

var letter = this.input.value;

if (this.Word.includes(letter))

{

let count=0

for (var i = 0; i < this.Word.length; i++) {

if (letter == this.Word[i]) {

this.tdArray[i].innerText = letter;

this.forGuessLetterCount--;

count++;

}

}

alert(`Ви вгадали ${count} літер`);

if (this.forGuessLetterCount==0) {

alert("Перемога");

}

}

else

{

alert("Немає такої літери в цьому слові");

}

this.input.value = "";

}

render(containerId)

{

var container = document.getElementById(containerId);

var div = document.createElement("div");

div.innerText = `Підказка: ${this.Tip}`;

container.appendChild(div);

this.tdArray = []; //Тут будемо зберігати адреси комірок таблиці

var table = document.createElement("table");

table.id = DreamField.counter++;

table.border = "2px solid black";

container.appendChild(table);

var tr = document.createElement("tr");

table.appendChild(tr);

for (var i = 0; i < this.Word.length; i++) {

var td = document.createElement("td");

td.innerText = "\*";

tr.appendChild(td);

this.tdArray.push(td);

}

this.input = document.createElement("input");

this.input.type = "text";

container.appendChild(this.input);

var button = document.createElement("input");

button.type = "button";

button.value = "Перевірити";

button.onclick = this.onButtonClick.bind(this);

container.appendChild(button);

}

}

//----------------

function start() {

//(new DreamField("HELLO", "Common greating")).render("forGame");

var game = new DreamField("HELLO", "Common greating");

game.render("forGame");

var game2 = new DreamField("HELLO", "Common greating");

game2.render("forGame");

}

</script>

</head>

<body>

<div id="forGame">

</div>

<input type="button" value="Start" onclick="start()" />

</body>

</html>