

naam.txt

[Bestand niet gevonden]

test_start/src/main/resources/static/spel.js

```

1 let rest_url = "/scores";
2 // haal dit uit commentaar als je de tip wil gebruiken
3 let eerste_kaart = null;
4 let tweede_kaart = null;
5 let dubbels_gevonden = 0;
6 let score = 0; // verhoogt (+1) telkens dat een kaart wordt omgedraaid
7
8 let kaarten;
9 let dataJSON = () => {
10     fetch("./tiles0.json")
11         .then(data => data.json())
12         .then(data => {
13             kaarten = data;
14         });
15 };
16
17 //creeren tabel bij opstart van spel
18 function createTable() {
19     console.log("starten met creëren van table");
20     let table = document.getElementById("idTable");
21     for(let i = 0; i<4;i++){
22         let row = document.createElement("tr");
23         for(let j=0; j<4; j++){
24             let td = document.createElement("td");
25             let img = document.createElement("img");
26             img.setAttribute("src", "./images/gedekt.png");
27             img.setAttribute("class", "kaart");
28             img.setAttribute("id", "" + (kaarten[i][j]));
29             img.setAttribute("onclick", "clickHandler(this)");
30             td.appendChild(img);
31             row.appendChild(td);
32         }
33         table.appendChild(row);
34     }
35     console.log("Table gecreëerd");
36 }
37
38 //de verschillende buttonhandlers
39 let speelHandler = (speel_btn) => {
40     console.log("Speelbutton ingedrukt");
41     let verberg_btn = document.getElementById("idVerberg");
42     verberg_btn.setAttribute("class", "btn btn-primary");
43     createTable();
44 };
45
46 let clickHandler = (image) =>{
47     //hier worden de kaarten omgedraaid, volgens mij zit de bug van het niet terugdraaien hier ergens maar ik kan ze niet
vinden
48     score++;
49     console.log("kaart geklikt");
50     let id = image.id;
51     if(tweede_kaart === null) {
52         if(eerste_kaart === null){
53             eerste_kaart = id;
54             console.log("eerste id="+eerste_kaart);
55             image.setAttribute("src", "./images/img"+id+".png");
56         }
57         else if(eerste_kaart !== null) {
58             tweede_kaart = id;
59             console.log("tweede id="+tweede_kaart);
60             image.setAttribute("src", "./images/img"+id+".png");
61             if(eerste_kaart === tweede_kaart){
62                 dubbels_gevonden++;
63                 console.log("er zijn "+dubbels_gevonden+" dubbels gevonden!");
64                 eerste_kaart = null;
65                 tweede_kaart = null;
66                 console.log("dubbel gevonden!");
67             }
68         }
69     }
70     if(dubbels_gevonden === 8){
71         console.log("gewonnnen!!!!");
72         let timer = setTimeout(gewonnen, 2000);
73     }
74 };
75
76 let verbergHandler = (verberg) => {
77     if(eerste_kaart !== null){
78         let kaart1 = document.getElementById(eerste_kaart);
79         kaart1.setAttribute("src", "./images/gedekt.png");
80         console.log(eerste_kaart+" verborgen");

```

```

81     eerste_kaart = null;
82     if(tweede_kaart !== null){
83         let kaart2 = document.getElementById(tweede_kaart);
84         kaart2.setAttribute("src","./images/gedekt.png");
85         console.log(tweede_kaart+" verborgen");
86         tweede_kaart = null;
87     }
88 }
89 };
90
91 let scoreHandler = (button) => {
92     updateScores();
93 };
94
95
96 //de functies die meer op het einde van het spel belangrijk zijn
97 function gewonnen(){
98     //vervangen van de kaarten naar hoera
99     console.log("gewonnen!");
100    let images = document.getElementsByClassName("kaart");
101    for(let i=0;i<images.length;i++){
102        images[i].setAttribute("src","./images/hoera.png");
103    }
104    let div = document.getElementById("play_field");
105    let image = document.createElement("img");
106    image.setAttribute("src","./images/hoera.png");
107    image.setAttribute("class","eind");
108    div.appendChild(image);
109    verwijderTabel();
110    voegScoreToe();
111 }
112 }
113
114 function verwijderTabel(){
115     let div = document.getElementById("play_field");
116     let tabel = document.getElementById("idTable");
117     div.removeChild(tabel);
118 }
119
120 //score naar server sturen
121 function voegScoreToe(){
122     let naam = window.prompt("Wat is je naam");
123
124     fetch(rest_url, {
125         method: "POST",
126         headers: {"content-type": "application/json"},
127         body: JSON.stringify({"name": naam, "score": score})
128     })
129     .then(() => {
130         updateScores();
131         console.log("succesvol naar server gestuurd");
132     })
133     .catch(() => {
134         console.log("fout bij versturen");
135     });
136 }
137
138 //ophalen van de scores van de server en ze aan html toevoegen
139 function updateScores() {
140     let resultaat;
141     fetch(rest_url)
142     .then(data => data.json())
143     .then(data => {
144         for(let spelers of data){
145             resultaat += ""+spelers.name+ " " + spelers.score + "\n";
146         }
147     });
148     let scores = document.getElementById("idScoresPlainText");
149     scores.innerHTML = resultaat;
150 }
151
152
153 function main(){
154     dataJSON(); //kaart data uit json halen (zie vanboven)
155     //alle handlers instellen voor de 3 knoppen
156     let speel_btn = document.getElementById("idSpeelButton");
157     speel_btn.setAttribute("onclick","speelHandler(this)");
158     let verberg_btn = document.getElementById("idVerberg");
159     verberg_btn.setAttribute("onclick","verbergHandler(this)");
160     let score_btn = document.getElementById("idScoresButton");
161     score_btn.setAttribute("onclick","scoreHandler(this)");
162 }
163
164 main();

```

test_start/src/main/resources/static/layout.css

```

1 img {
2     border-color: lightslategrey;

```

```
3     border-style: solid;
4     border-size: 4px;
5 }
6
7 .onzichtbaar {
8     display: none;
9 }
10
11 .kaart {
12     width: 100px;
13     height: 100px;
14     margin: 10px;
15 }
16
17 .eind {
18     width: 430px;
19     height: 430px;
20 }
```