

ステップ3：モグラたたき mini (3×3)

ねらい： 配列・ループ、setInterval、DOM のクラス付け替え。

```
<!doctype html><html lang="ja"><head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
  <title>ステップ3：モグラたたき mini</title>
  <style>
    body{font-family: system-ui, sans-serif; margin:0; display:grid; place-items:center; height:100vh;
background:#fff7ed}
    .wrap{background:#fff; padding:24px; border-radius:16px; box-shadow:0 6px 18px rgba(0,0,0,.08);
text-align:center}
    .grid{display:grid; grid-template-columns:repeat(3,100px); gap:12px; margin:16px auto}
    .cell{width:100px; height:100px; border-radius:12px; background:#e5e7eb; display:grid;
place-items:center; font-size:40px; cursor:pointer; user-select:none}
    .mole{background:#fde68a}
    button{padding:10px 16px; border:none; border-radius:10px; background:#2563eb; color:#fff;
cursor:pointer}
  </style></head><body>
  <div class="wrap">
    <h1>モグラたたき mini</h1>
    <p>30 秒で何点とれるかな？</p>
    <div>スコア : <b id="score">0</b> / のこり : <b id="time">30</b> 秒</div>
    <div class="grid" id="grid"></div>
    <button id="start">スタート</button>
  </div>

  <script>
    const grid = document.getElementById('grid');
    const scoreEl = document.getElementById('score');
    const timeEl = document.getElementById('time');
    const startBtn = document.getElementById('start');

    const cells = [];
    for (let i=0;i<9;i++){
      const d = document.createElement('div');
      d.className = 'cell';
      d.textContent = ' ';
      grid.appendChild(d);
      cells.push(d);
    }

    let score=0, left=30, moleIndex=-1, tickTimer=null, timeTimer=null;
```

```

function setMole() {
  if (moleIndex >= 0) cells[moleIndex].classList.remove('mole');
  moleIndex = Math.floor(Math.random()*9);
  cells[moleIndex].classList.add('mole');
}

cells.forEach((c, i) => {
  c.addEventListener('click', () => {
    if (i === moleIndex) {
      score++;
      scoreEl.textContent = score;
      // 叩いたらすぐ次に
      setMole();
    }
  });
});

startBtn.addEventListener('click', () => {
  if (tickTimer) return; // 連打防止
  score = 0; left = 30; scoreEl.textContent = score; timeEl.textContent = left;
  setMole();
  tickTimer = setInterval(setMole, 800); // 0.8 秒ごとに移動
  timeTimer = setInterval(() => {
    left--; timeEl.textContent = left;
    if (left <= 0) {
      clearInterval(tickTimer); clearInterval(timeTimer);
      tickTimer = null; timeTimer = null; moleIndex = -1;
      cells.forEach(c => c.classList.remove('mole'));
      alert('おしまい! スコア: ' + score);
    }
  }, 1000);
});
</script></body></html>

```

チャレンジ問題

1. スピードを少しずつ速くしていく（例：だんだん難しく）。
2. ハイスコアを記録して表示する。

難易度ダイヤル：グリッドを 4×4 に拡大／持ち時間を短縮。