# **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。