Temat: Gra karciana

Imię i nazwisko: Albert Mazur

Grupa laboratoryjna: lab3

Pliki: index.html, style.css, scriptMechanikiGry.js pliki png

Typy dokumentów: HTML5, CSS, JavaScript, PNG

Kodowanie znaków: utf-8

Opis: Aplikacja jest grą w kart opartą na zasadach

* **Wykładanie kart** – podczas rozgrywki wykładać można 1 kartę. Karty na środek dokłada się według zasady koloru i figury. Jeśli więc na stole leży 5 kier, gracz może położyć dowolną 5 lub dowolnego kiera. Wyjątkiem są karty funkcyjne, które wymuszają wyłożenie na stół konkretnych figur.
* **Dobieranie kart** – kiedy gracz nie ma w dłoni karty, którą może wyłożyć na stół, dobiera jedną z kupki i traci kolejkę. Karty dobiera też, jeśli zbiera karę. Część z kart funkcyjnych określa, ile kart powinno się dobrać. Jeśli karta karna zostaje przebita kolejną, liczba kart w karze zwiększa się. Kara kumuluje się, póki któryś z graczy nie musi dobrać karty z kupki – wtedy ponosi karę, dobierając z talii skumulowaną w karze liczbę kart.
* **Karty bitewne (dwójki, trójki i króle)** – zmuszają gracza do dobrania tylu kart, ile na niej widnieje (Król 5 kart). Można przebijać wartości dobieranych kart tylko z kart bitewnych jeśli pasuje figura lub kolor.
* **Walet** – Zmniejsza ilość kart do zebrania o 5.
* **Dama** – kończy bitwę bez brania kart.
* **As** – przenosi kart do zebrania na następnego gracza.
* **Karty nie funkcyjne** - 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

W skrypcie zadeklarowane są następujące zmienne globalne:

karty – tablica nazw kart jak nazwy zdjęć kart w pliku /img/cards/

kartyImg – tablica kart obiektów img

gracz1 – nazwa grasz 1

gracz1 – nazwa grasz 2

gracz1 – nazwa grasz 3

ty – nazwa gracza

zakryte – tablica nazw kart, które gracze mogą dobierać

odkryte – tablica nazw kart, które zostały już użyte przez graczy

bot1Cards – div w którym są obiekty img kart grasz 1

bot2Cards - div w którym są obiekty img kart karty grasz 2

bot3Cards - div w którym są obiekty img kart karty grasz 3

youCards - div w którym są obiekty img kart karty ty

sumaSpan – obiekt span który wyświetla ile kart grasz będzie brał kart

suma – liczba kart ile użytkownik będzie brał

kartaNaWiodku – obiekt img karty jaka została ostatnio zagrana

ktoTerazGra – obiekt spanu wyświetlający czyj ruch

nowaGra – obiekt input type=”button” odpowiadający za startowanie gry i uruchomienie jej od nowa

nowaGra.addEventListener("click", start); - przypisuje click dla nowaGra (input)

funkcje:

start() – uruchamia grę, zmienia napis na inputcie na „Od nowa”, przypisuje onclick dla zakryte, ustawia na wartości startowe (funkcja resetGry), tasuje karty i daje graczom po 5 kart, jedna na widok, sprawdza czy jest odpowiednia kart na widoku i ustawia onclick na karty które dostał grasz (ty)

dobierzKarteZZakrytych() – daje kartę graczowi ty po kliknięciu

stworzKarte(karta) - tworzy obiekt img

dobierzKatre (kto\_bierze\_karte) – daje kartę odpowiedniemu graczowi i sprawdza czy nie trzeba dołożyć kart

sprawdzZakryte() – z stosu odkrytech daje do zakrytech jeśli nie ma kary kończy rozgrywkę

losujKarty(kartyDoTasowania) – tasuje karty

wybranieKarty() – sprawdza czy kliknięta karta może być zagrana jeśli może to usuwa kartę z kart grasz ty i dodaje do odkrytych

bot() – obsługuje graczy 1 2 3

ruchBota(karty) – sprawdza czy karty jakie otrzymała funkcja czy może zagrać jeśli nie ma dobiera kartę

sprawdzeniaKarty(karta) - sprawdza czy kartę jaką otrzymał może być zagrana zgodnie z zasadami gry

sprawdzWygrana(kto) – sprawdza czy jakiś grasz nie ma już kart wtedy wygrywa i ustawia ruch na następnego gracza

wygrana(kto) – wyświetla kto wygrał

resetGry() – usuwa wszystkie karty z widoku i usuwa wartości z tablic (zakryte i odkryte)