

Asinkrono web programiranje

Druga Vježba - osnove javascripta, objekti i funkcije

*Pokušajte prilikom rješavanja uočiti koje bi vrijednosti mogle biti **"const"**.*

Napišite kod za igru **"Connect Four"**. Unutar vježbe ste dobili kod s kojim možete iscrtavati tablicu i funkcionalnost za označavanje kvadratića. Cilj vježbe je napraviti objekt "igra" koja će imati sljedeće metode:

- **init** - trebala bi pozvati "render.init" tako da se postave inicijalni parametri igre. "render.init" prima *callback* funkciju koja će biti vaša **makeMove** za raditi poteze
- **makeMove** - primati će **x** i **y** kao parametre. Treba provjeriti je li potez legalan i na kraju pozvati **"render.draw(board)"** za ažurirat ploču.

Objekt također treba imati trenutno stanje ploče (koji potezi su se već odigrali):

- **board** - ploča bi trebala biti objekt kojem su keyevi **"x-y"**, te sadrže **"c"** ili **"p"** ovisno koji igrač je odigrao { '0-0': 'c', '0-1': 'p' }

Dodatni atributi koje će vam trebati su:

- provjera valjanosti poteza
- provjera je li igra završena
- tko trenutno igra

render.js se ne bi trebao mijenjati. Dodatni moduli se mogu koristiti, ali igra se mora renderati preko "render.js". U browseru možete testirati kod pokretanjem **"index.html"**. Kao u pravoj connect-four igri označeni kvadrati bi se trebali popunjavati od dole prema gore. Ne može se dogoditi da imamo popunjen { '1-1': c }, ako kvadratic ispod njega nije popunjen.

Bonus:

Proširite igru sa bodovima tako da se može pamtit i rezultat i u **index.html** dodajte paragraf sa rezultatom.