var mc, gc;

var tab;

var compteur=0;

var bool = false;

var finjeu = true;

//initalisation du contexte graphique

function init(){

mc= document.getElementById("canva");

gc = mc.getContext('2d');

gc.fillStyle="rgb(0,0,0)";

gc.strokeStyle="rgb(0,0,0)";

gc.strokeRect(0,0,200,200);

gc.strokeRect(200,0,200,200);

gc.strokeRect(400,0,200,200);

gc.strokeRect(0,200,200,200);

gc.strokeRect(200,200,200,200);

gc.strokeRect(400,200,200,200);

gc.strokeRect(0,400,200,200);

gc.strokeRect(200,400,200,200);

gc.strokeRect(400,400,200,200);

gc.lineWidth=1;

mc.addEventListener('click', choisirCase, false);

//test de case

tab=new Array();

for(var ligne=0; ligne<3;ligne++){

tab[ligne]=new Array();

for (var col=0; col<3; col++){

tab[ligne].push(new Case(ligne, col));

tab[ligne][col].afficheToi();

}

}

}

function finJeu(t){

for(var ligne=0; ligne<3;ligne++){

for (var col=0; col<3; col++){

if (t[ligne][col].aqui==VIDE) {

finjeu = true;

}else{

finjeu = false;

}

}

}

}

function choisirCase(e){ // e est un objet javascript de type Event

if (bool==false){

var x = e.clientX/200;

var y = e.clientY/200;

x=parseInt(x);

y=parseInt(y);

console.log(x,y);

console.log(tab[x][y].aqui);

if (tab[x][y].aqui == VIDE){

tab[x][y].aqui=JOUEUR;

console.log(tab[x][y].aqui);

tab[x][y].afficheToi();

compteur++;

trouveAlignement(tab);

if(compteur < 9 && bool == false){

var tps=setTimeout('robot()',500);

}

console.log(compteur+"COMPT");

}

}

else{

alert("fin de jeu");

}

}

function robot(){

var x;

var y;

do{

x = Math.floor(Math.random()\*3);

y = Math.floor(Math.random()\*3);

}while(tab[x][y].aqui !=VIDE);

tab[x][y].aqui=ORDI;

tab[x][y].afficheToi();

trouveAlignement(tab);

compteur++;

}

function trouveAlignement(t) {

var alignement;

var alignementC = [];

var alignementD = [];

for(i=0;i< t.length; i++) {

alignement = [];

for(j=0; j<t.length; j++) {

alignement.push(t[i][j]);

}

// INLINE

if((alignement[0].aqui == 1) && (alignement[1].aqui == 1) && (alignement[2].aqui == 1)) {

bool = true;

alert("Bien joué")

return 1;

}else if((alignement[0].aqui == 0) && (alignement[1].aqui == 0) && (alignement[2].aqui == 0)) {

bool = true;

alert("t'es nul")

return 0;

}else if((alignement[0].aqui == -1) && (alignement[1].aqui == -1) && (alignement[2].aqui == -1)) {

bool = false;

return -1;

}

}

for(j=0; j<t.length; j++) {

alignementC = [];

for(i=0;i< t.length; i++) {

alignementC.push(t[i][j]);

}

if((alignementC[0].aqui == 1) && (alignementC[1].aqui == 1) && (alignementC[2].aqui == 1)) {

bool = true;

alert("Bien joué")

return 1;

}else if((alignementC[0].aqui == 0) && (alignementC[1].aqui == 0) && (alignementC[2].aqui == 0)) {

bool = true;

alert("t'es nul")

return 0;

}else if((alignementC[0].aqui == -1) && (alignementC[1].aqui == -1) && (alignementC[2].aqui == -1)) {

bool = false;

}

}

//DIAGO 1 DEUXIEME METHODE

/\* if(t[0][0].aqui == 1 && t[1][1].aqui == 1 && t[2][2].aqui == 1){

alert("Bien joué");

}else if(t[0][0].aqui == 0 && t[1][1].aqui == 0 && t[2][2].aqui == 0){

alert("t'es nul");

}else{

}\*/

//DIAGO 1

for(i=0;i< t.length; i++) {

alignementD.push(t[i][i]);

}

if((alignementD[0].aqui == 1) && (alignementD[1].aqui == 1) && (alignementD[2].aqui == 1)) {

bool = true;

alert("Bien joué")

return 1;

}else if((alignementD[0].aqui == 0) && (alignementD[1].aqui == 0) && (alignementD[2].aqui == 0)) {

bool = true;

alert("T'es nul")

return 0;

}else if((alignementD[0].aqui == -1) && (alignementD[1].aqui == -1) && (alignementD[2].aqui == -1)) {

bool = false;

}

alignementD = [];

//DIAGO 2

if(t[0][2].aqui == 1 && t[1][1].aqui == 1 && t[2][0].aqui == 1){

bool = true;

alert("Bien joué");

}else if(t[0][2].aqui == 0 && t[1][1].aqui == 0 && t[2][0].aqui == 0){

bool = true;

alert("t'es nul");

}else{

bool = false;

}

}