

 <p>philipp-matthäus-hahn Technische Schule Nürtingen</p>	<p><b>Hilfekarte 1</b></p>	<p>pmhs Nürtingen Kanalstraße 29 72622 Nürtingen bar@pmhs.de</p>
	<p>Methoden von „QuizDuel“</p>	

Die Klasse "QuizDuel" benötigt einen Konstruktor, sowie die Methoden "makeTurn" und "getGameResult". Alle anderen Methoden werden von der Klasse "Duel" geerbt.

## Konstruktor

```

constructor(p1, p2) {
  super(p1, p2, "quiz");
  this.gametype = "quiz";
  this.answers = ['JavaScript', 'HTML', 'C', 'Ada'];
  this.question = {
    text: "Wobei handelt es sich nicht um eine Programmiersprache?",
    answers: this.answers };
  this.rightAnswer = 1;
  this.sendToPlayers(JSON.stringify(this.question));
}

```

Konstruktor mit Übergabeparametern der Spieler-Objekte

Aufruf Konstruktor der Super-Klasse mit Übergabe der Spieler und des Spielertyps

Objekt-Struktur für Frage und Antworten

Richtige Antwort der Frage merken

Frage und Antworten an Spieler schicken

## makeTurn – Spielzug machen

```

makeTurn(playerName, selection) {
  if (this.selections[playerName] === null) {
    if (selection === null) {
      this.sendToPlayer(playerName, JSON.stringify(this.question));
    } else {
      this.selections[playerName] = selection;
      this.msg.status = 1;
      this.sendToPlayer(playerName,
        'Du hast ' + this.answers[selection] + ' gewählt. ');
    }
  }
  return this.checkGameOver();
}

```

Wenn noch keine Auswahl getroffen wurde...

Und es sich um eine Herausforderung handelt

Sende die Frage und Antworten an den Spieler

Sonst merke die Auswahl des Spielers

Sende mit Status 1 (Auswahl getroffen und warten aus GameOver) an den Spieler

Prüfe ob das Spiel noch läuft und gebe die Info an den Server zurück

## getGameResult – Ergebnis berechnen

```
getGameResult() {  
    if (this.selections[this.name1] === this.rightAnswer) {  
        if (this.selections[this.name2] === this.rightAnswer) {  
            //Unentschieden  
            this.sendToPlayers("unentschieden. ");  
            this.players[this.name1].score += 1;  
            this.players[this.name2].score += 1;  
        } else {  
            // Spieler 1 Gewinnt  
            this.sendToPlayer(this.name1, "gewonnen! ");  
            this.sendToPlayer(this.name2, "verloren! ");  
            this.players[this.name1].score += 3;  
        }  
    } else {  
        if (this.selections[this.name2] === this.rightAnswer) {  
            // Spieler 2 Gewinnt  
            this.sendToPlayer(this.name2, "gewonnen! ");  
            this.sendToPlayer(this.name1, "verloren! ");  
            this.players[this.name2].score += 3;  
        }  
    }  
}
```

Versuche den Code so gut es geht zu verstehen und zu kommentieren.