

Git link: https://github.com/bbenjmn01/INT201_A3_S2_Group3.git

```
let questions = [{
  question: '1+2=?',
  choices: { a: '3', b: '5', c: '7' },
  correctAnswer: 'a'
},
{
  question: '4*8=?',
  choices: { a: '28', b: '32', c: '36' },
  correctAnswer: 'b'
},
{
  question: '7*5-2=?',
  choices: { a: '27', b: '30', c: '33' },
  correctAnswer: 'c'
},
{
  question: '6/3*4=?',
  choices: { a: '4', b: '8', c: '12' },
  correctAnswer: 'b'
},
{
  question: '4+6+10=?',
  choices: { a: '20', b: '55', c: '19' },
  correctAnswer: 'a'
}
]
```

4

```

class Player {
  constructor(name, answer) {
    this._name = name;
    this._answer = answer;
    this._score = 0;
  }

  // ตรวจสอบคำตอบที่ใส่เข้ามาว่าถูกหรือไม่
  // โดยใช้ for in เพื่อ loop คำตอบที่ผู้เล่นใส่เข้ามาทีละข้อ
  // แล้วเช็คเงื่อนไข ถ้าคำตอบของเลขข้อที่ใส่เข้ามาตรงกับคำตอบที่ผู้เล่นตอบ จะทำการเพิ่ม score
  // return เป็นคะแนนที่ผู้เล่นทำได้
  isCorrect() {
    for (let i in this._answer) {
      questions[i - 1].correctAnswer == this._answer[i] ?
      this._score++ : this._score += 0;
    }
    return this._score;
  }

  // แสดงคำถาม ตัวเลือก และคำตอบที่ผู้เล่นเลือกตอบ
  // ถ้าผู้เล่นเลือกตอบครบ 3 ข้อหรือมากกว่า จะแสดงโจทย์ออกมา แต่ถ้าน้อยกว่า 3 ข้อ จะ return ให้ผู้เล่นเลือกทำ
  // ใหม่อีกครั้ง
  // โดยใน loop i จะ loop object ใน this._answer เพื่อแสดงคำถาม
  // และใน loop j จะ loop object ใน questions[i - 1].choices เพื่อแสดงตัวเลือก
  showQuestion() {
    let result = 'Please select 3 or more questions.';
    if (Object.keys(this._answer).length >= 3) {
      result = '';
      for (let i in this._answer) {
        result += `Question ${i} : `
          + `${questions[i - 1].question}\n`;
        for (let j in questions[i - 1].choices) {
          result += `${j}. `
            + `${questions[i - 1].choices[j]}\n`;
        }
        result += `Select answer : ${this._answer[i]}\n\n`;
      }
    }
    return result;
  }
}

```

→ ข้อความ ไม่เกี่ยวข้องกับ class player

[method toString() कहाँ कहाँ?]

ବାଲୁଆ ପ୍ରୋସେସିଂ ଇନ୍ କ୍ୟାପ୍ଚର ଇମାଜିନ୍ସ ରୁନ୍ ଓ VSCode