

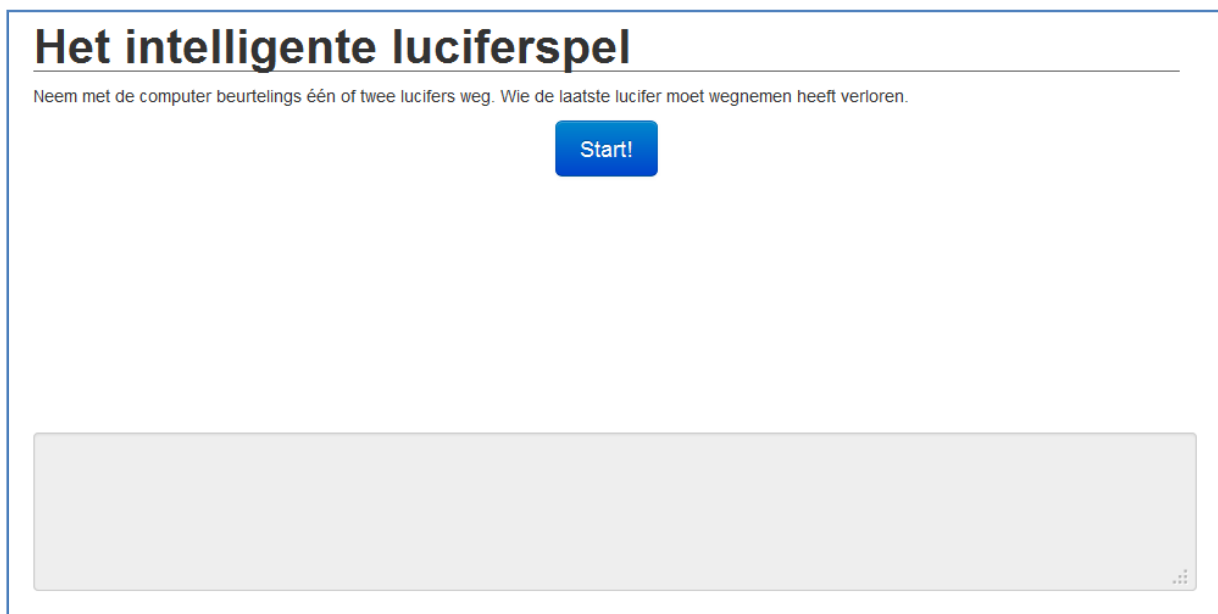
## Extra opdracht PHP – Het intelligente luciferspel

In de cursus maakte je reeds kennis met het luciferspel, waarbij twee spelers zich met elkaar meten.

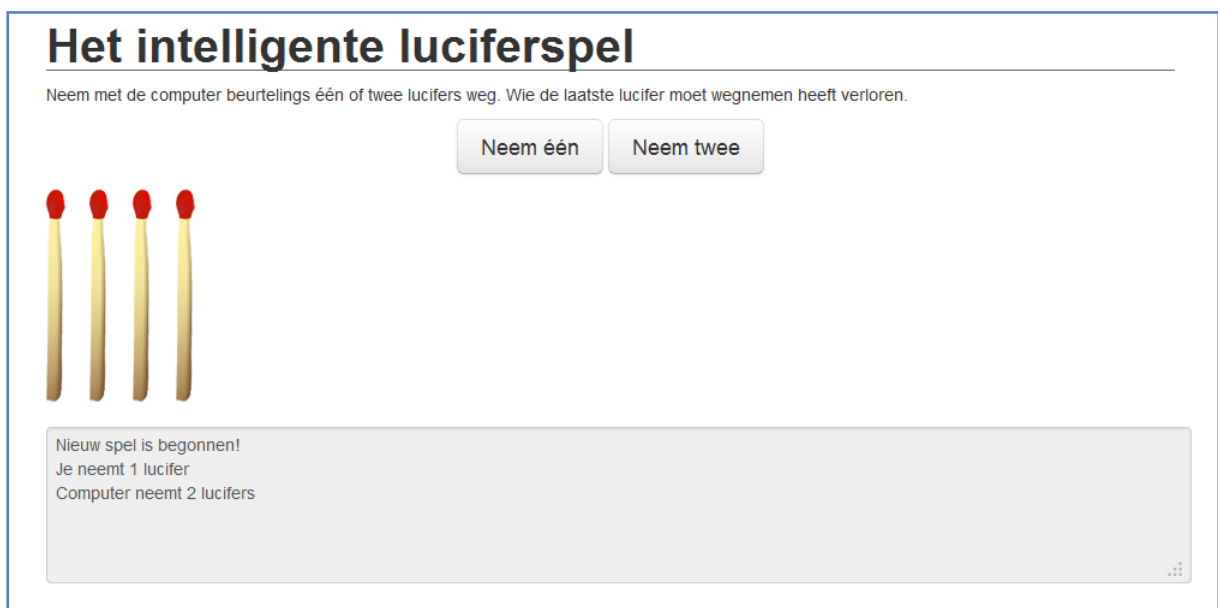
### De opdracht

Herontwerp dit programma, waarbij een menselijke speler het kan opnemen tegen de computer.

Het startscherm ziet er als volgt uit:



Een druk op de knop start een nieuw spel, met 7 lucifers. Er verschijnen twee knoppen: “Neem één” en “Neem twee” om resp. 1 of 2 lucifers weg te nemen. De computer doet onmiddellijk een zet nadat de speler zijn keuze gemaakt heeft.



De gekozen zetten verschijnen onderaan in een niet-bewerkbaar tekstveld (verticale schuifbalk wanneer nodig, en er wordt steeds automatisch naar de laatste regel gescrollt).

Na afloop van het spel wordt een dialoogvenster getoond met de uitslag (boodschap “Je hebt gewonnen!” of “Je hebt verloren!”), en wordt de knop “Start!” opnieuw zichtbaar.

### De uitwerking

- Je hoeft voor deze oefening geen databank te gebruiken.
- Gebruik voor de clientkant HTML5, Bootstrap en jQuery (maar géén externe jQuery-plugins). Het starten van een nieuw spel, alsook het wegnemen van lucifers gebeurt met AJAX-calls, waarbij JSON-antwoorden worden verwerkt.
- Vanzelfsprekend gebruik je MVC aan de serverkant.
- Gebruik zelfgemaakte helper-klassen waar zinvol en/of nodig.
- Schrijf nette code en voorzie voldoende commentaar!

### De uitdaging

Zorg ervoor dat de computer elk spel “bijleert”, waardoor hij na voldoende spelsessies haast niet meer te verslaan valt!