***Чистый Code***

@{

ViewBag.Title = "Code";

}

<h2>Игра с компьютером</h2>

@{

ViewBag.Title = "Home Page";

}

<h1>Крестики-нолики</h1>

<head>

<script type="text/javascript">

function clkGameButton() {

if (isNaN(frmGame.nCells.value)) {

alert("Введите число клеток.");

return;

}

var n = parseInt(frmGame.nCells.value);

createField(n, n);

}

function initGame() {

gTexts['win1'] = 'Победил "'; gTexts['win2'] = '" !';

gTexts['playing'] = 'игра продолжается...'

gTexts['start'] = 'Начало игры. Ваш ход.'

createField(3, 3);

}

</script>

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="~/Content/gamestyle.css" />

<script type="text/javascript" src="~/Scripts/gamescript.js"></script>

<script type="text/javascript">

function clkGameButton() { // событие начала новой игры

if (isNaN(frnG.nCells.value)) {

alert("Введите число клеток.");

return;

}

var n = parseInt(frnG.nCells.value);

createField(n, n);

gameinfo.innerText = "Начало игры. Всего точек " + nMaxPoint + "\nМинимальная вероятность победы:" + Math.round(nMaxPoint / (n \* n) \* 100) + "%";

}

function initGame() { // инициализация игры

gTexts['win1'] = 'Победил "'; gTexts['win2'] = '" !';

gTexts['playing'] = 'Игра продолжается...'

gTexts['start'] = 'Начало игры. Ваш ход.'

createField(3, 3); // создание игрового поля

}

</script>

</head>

<body onload="initGame();">

<table width="100%">

<tr>

<td width="50%">

<span id="gameinfo">Кликните по клетке, чтобы открыть её</span>

</td>

<td width="50%">

<form name="frnG" action="javascript:clkGameButton();">

Размер поля: <input type="text" name="nCells" value="8" title="Число клеток" size="3">

<input type="button" value="Начать игру" onclick="clkGameButton();">

</form>

</td>

</tr>

</table>

<center>

<div id="game">

</div>

</center>

</body>

***Чистый gamescr***

var gameImgDir = "/imgs/";

 var gTexts = [];

 gTexts['win1'] = 'Win '; gTexts['win2'] = '!';

 gTexts['playing'] = '...'

 gTexts['start'] = 'Begin game!'

 var gField = [];

 function createField(w, h) {

gField = new Array(w);

for (i = 0; i < w; i++) gField[i] = new Array(h);

var hT = "<table cellpadding='0' cellspacing='0'>";

for (j = 0; j < h; j++) {

hT += "<tr>";

for (i = 0; i < w; i++) {

hT += "<td>";

hT += "<img id='c" + i + "\_" + j + "' src='" + gameImgDir + "/pink-cross.png' alt=' ' onclick='onCellClk(" + i + "," + j + ")'>";

hT += "</td>";

}

hT += "</tr>";

}

document.getElementById('game').innerHTML = hT + "</table>";

document.getElementById('gameinfo').innerText = gTexts['start']; // отобразить сообщение

 }

 function setCell(x, y, t) {

gField[x][y] = t;

var imgsrc = gameImgDir + "/pink-cross.png"; // изображение по умолчанию

if (t == 'x') imgsrc = gameImgDir + "/sox.png"; // картинка для крестика

if (t == 'o') imgsrc = gameImgDir + "/snowy.png"; // картинка для нолика

var oName = "c" + x + "\_" + y; // составление имени картинки

document.getElementById(oName).src = imgsrc; // замена изображения

if (t != null) document.getElementById(oName).alt = t; // если картинки выключены, то игра будет в текстовом режиме

 }

 function isWin() {

for (stX = 0; stX <= gField.length - 3; stX++) for (stY = 0; stY <= gField[0].length - 3; stY++) // Если размер поля больше трёх.

{

var lC = gField[stX][stY]; // проверка линии

if (lC != null) for (i = 0; i < 3; i++) if (gField[i + stX][i + stY] != lC) lC = null;

if (lC != null) return lC; // если победа обнаружена.

lC = gField[2 + stX][stY];

if (lC != null) for (i = 0; i < 3; i++) if (gField[2 - i + stX][i + stY] != lC) lC = null;

if (lC != null) return lC;

for (i = 0; i < 3; i++) { // проверка по вертикали

lC = gField[stX + i][stY];

if (lC != null) for (j = 0; j < 3; j++) if (gField[i + stX][j + stY] != lC) lC = null;

if (lC != null) return lC;

}

for (j = 0; j < 3; j++) { // проверка по горизонтали

lC = gField[stX][stY + j];

if (lC != null) for (i = 0; i < 3; i++) if (gField[i + stX][j + stY] != lC) lC = null;

if (lC != null) return lC;

}

}

return false;

 }

 function CompGame() {

var tx = null, ty = null, tp = 0;

var stX = 0, stY = 0;

for (stX = 0; stX < gField.length; stX++) for (stY = 0; stY < gField[0].length; stY++) // для каждой клетки

{

var lC = gField[stX][stY];

if ((lC != 'x') && (lC != 'o')) { // только для пустых клеток

gField[stX][stY] = 'x';

if (isWin() == 'x') { // пробуем победить

tx = stX; ty = stY;

tp = 3;

} else if (tp < 3) {

gField[stX][stY] = 'o';

if (isWin() == 'o') { // или помешать победить игроку.

tx = stX; ty = stY;

tp = 2;

} else if (tp < 2) { // или...

var mini = -1, maxi = 1, minj = -1, maxj = 1;

if (stX >= gField.length - 1) maxi = 0; if (stY >= gField[0].length - 1) maxj = 0;

if (stX < 1) mini = 0; if (stY < 1) minj = 0;

// найти ближайший нолик...

for (i = mini; i <= maxi; i++) for (j = minj; j <= maxj; j++) if ((i != 0) && (j != 0)) { // если есть рядом своя занятая клетка - поближе к своим

if (gField[stX + i][stY + j] == 'o') {

tx = stX; ty = stY;

tp = 1;

}

}

if (tp < 1) { // или хотя бы на свободную клетку поставить.

tx = stX; ty = stY;

}

}

}

gField[stX][stY] = lC;

}

}

if ((tx != null) && (ty != null)) { // если целевая клетка выбранна

setCell(tx, ty, 'o'); // ставим нолик в клетку.

}

 }

 function onCellClk(x, y) { // Действия при клике по клетке

if (gField[x][y] == null) { // если клетка пустая

var win = isWin(); // проверка на победу.

if (!win) setCell(x, y, 'x');

win = isWin(); // проверка на победу

if (!win) {

CompGame(); // запуск компьютерного игрока

win = isWin(); // проверка на победу

}

if (!win) {

gameinfo.innerText = gTexts['playing'] // отображение сообщения

} else {

var mes = gTexts['win1'] + win + gTexts['win2'];

alert(mes); // отображение сообщения о победе

gameinfo.innerText = mes;

}

}

 }