

####要求 JavaScript 使用比較嚴謹的方式檢查程式碼

```
'use strict';
```

####宣告對應相關 class 的變數

```
const messageLabel = document.querySelector(".message"); const  
inputLabel=document.querySelector(".guess"); const againBtn=document.querySelector(".again"); const  
checkBtn=document.querySelector(".check"); const scoreLabel=document.querySelector(".score"); const  
highScoreLabel=document.querySelector(".highscore"); const  
numberLabel=document.querySelector(".number");
```

####宣告可變動數值之變數

```
let numbers=0; let score=20; let highscore=0;
```

####讀取最高分數並顯示出來

```
showHighScore();
```

####隨機產生 1~20 之間的整數，並回傳該整數

```
function randomNumberGenerate(){ return Math.floor(Math.random()*20)+1; }
```

####將隨機產生的 1~20 之間的整數，設定給變數 answer

```
let answer=randomNumberGenerate();
```

####檢查所輸入的整數是否介於 1~20 之間，並且比較和變數 answer 的關係

```
function checkTextbox(element){ numbers = element.value; if(numbers < 1 || numbers>20){  
messageLabel.innerHTML = "Enter a number between 1 and 20"; }else{ if(numbers<answer){  
messageLabel.innerHTML = "Too Low"; score--; scoreLabel.innerHTML = score; }else if(numbers>answer){  
messageLabel.innerHTML = "Too High"; score--; scoreLabel.innerHTML = score; }else if(score==0){  
messageLabel.innerHTML = "Game Over"; checkBtn.disabled = true; againBtn.disabled = false; }else  
if(numbers==answer){ let body = document.querySelector('body'); body.style.backgroundColor = "green";  
numberLabel.innerHTML = answer; messageLabel.innerHTML = "🎉🎉 Correct Number!"; checkBtn.disabled =  
true; againBtn.disabled = false; scoreLabel.innerHTML = score; checkHighScore(score);
```

```
    }  
}
```

```
}
```

####設定重新開始按鍵的函式

```
againBtn.addEventListener("click",()=>>{ let body = document.querySelector('body');  
body.style.backgroundColor = "#222"; answer=randomNumberGenerate(); checkBtn.disabled=false;  
againBtn.disabled=true; numberLabel.innerHTML="?"; messageLabel.innerHTML = "Start guessing...";  
inputLabel.value=""; score=20; scoreLabel.innerHTML = score; });
```

####儲存最高分數

```
function saveHighScore(score){ localStorage.setItem("highscore",score); }
```

####如果目前的分數高於最高分數，那麼就將目前的分數設定為最高分數，並且即時顯示出來

```
function checkHighScore(score){ const highScore=JSON.parse(localStorage.getItem("highscore")); if(score > highScore){ saveHighScore(score); showHighScore(); } }
```

####將最高分數顯示出來

```
function showHighScore(){ const highScore=localStorage.getItem("highscore"); if(highScore==null){ highScoreLabel.innerHTML=0; }else{ highScoreLabel.innerHTML=highScore; } }
```

####這次的作業剛開始沒有真正搞清楚老師對於分數跟最高分數所要求的遊戲規則，所以原來的程式寫法是直接把初始分數 `score` 設定為 0，這個週六仔細看過老師的圖解後，就立即更正，然後把初始分數 `score` 設定為 20，接著再改寫一下程式碼，終於完成跟老師要求的一模一樣的完整功能。

####這次的作業，遇到比較頭痛的問題是不知道該如何抓取小圖式，雖然有上網找到答案，不過老師後來告訴我的 windows 快捷鍵又更方便了。