

# Santa Claus beadandó – 16 pont

Készítsetek JavaScript segítségével egy játékot, amelyben a Mikulást irányítva kell minél több tejet és süteményt elfogyasztanunk!

- Egy gombra kattintáskor **generáljatok** egy 10 soros és 8 oszlopos **táblázatot!** A cellákba véletlenszerűen helyezzetelek el tejet és süteményt! Legyen 10% annak a valószínűsége, hogy tej van egy cellában, és 5% annak, hogy süti! minden más esetben a cella üres marad. (Egy cellában nem lehet egyszerre több dolog.) **3 pont**
  - A táblázat megjelenését követően tudjuk megadni a Mikulás **kezdő pozícióját** egy cellára kattintással! Kezeljétek le, hogy csak üres mezőről indulhasson a játékos! A kattintást **delegálással** oldjátok meg, vagyis ne tartozzon minden cellához külön eseménykezelő, hanem a táblázat reagáljon az eseményre! **2 pont**
  - Tudjuk **mozgatni** a Mikulást a nyíl billentyűk segítségével! Ügyeljetek rá, hogy ne tudjon a táblázaton kívülre kerülni! **2 pont**
  - Mozgás közben jelöljétek a Mikulás útját! (Pl.: színezzétek sárgára azoknak a celláknak a hátterét, ahol már járt.) **1 pont**
  - Amikor a Mikulás egy házhoz ér, megissza a tejet vagy megeszi a süteményt (attól függően, hogy ott melyik található). Ez jelenti a játékos **pontszámát!** A tej értéke 2 pont, egy sütemény elfogyasztása 5 pont legyen! A pontszámot jelenítsétek meg folyamatosan a játékos számára! **2 pont**
  - A Mikulás csak véges sok lépést tud megtenni (pl.: 12 lépés). Legyen látható játék közben a hátralévő **lépések száma!** Ha nincs több lépése a játékosnak, akkor a játék érjen véget, ne tudjon mozogni a továbbiakban! **2 pont**
  - Az oldal **megjelenítése** legyen igényes! A játék végén valamilyen **animációval** emeljétek ki a végző pontszámot! **2 pont**
  - Kövessétek a **tiszta kód** alapelveit (beszédes elnevezések, rövid függvények, nem túl mély kód szerkezet, stb...)! **2 pont**

## Játék kezdése

## Hátralévő lépések: 5

## Pontszám: 4

A 10x10 grid for a matching game. The icons placed in the grid are as follows:

- Row 1, Column 8: A blue cup.
- Row 3, Column 2: A blue cup.
- Row 3, Column 3: A brown cookie.
- Row 4, Column 5: Santa Claus.
- Row 6, Column 3: A blue cup.
- Row 7, Column 1: A brown cookie.
- Row 9, Column 2: A blue cup.
- Row 9, Column 5: A blue cup.

The remaining cells in the grid are empty.