Schritt 2 von 6  
Elemente auswählen & Platzhalter hinzufügen

Willkommen zum ersten Teil Ihres Guess the Word-Spielprojekts!

Nachfolgend laden Sie die Startdateien für das Projekt herunter. Sie werden feststellen, dass der Startcode eine .gitignore-Datei hat. Wie Sie sich vielleicht erinnern, verhindert die .gitignore-Datei, dass Git bestimmte Dateien verfolgt, wie z. B. Thumbs.db (PC) oder .DS\_Store (Mac), die Sie nicht unter Versionskontrolle haben möchten.

Manchmal empfehlen wir in den Anweisungen Variablen- und Funktionsnamen. In anderen Fällen sind Sie jedoch für die Benennung der Variablen und Funktionen verantwortlich, damit Sie das Auswählen aussagekräftiger Namen üben können (achten Sie darauf, die reservierten Schlüsselwörter (öffnet in einem neuen Tab) in Ihren Namen zu vermeiden). Unser Lösungscode sieht aufgrund der unterschiedlichen Variablen- und Funktionsnamen etwas anders aus als Ihrer.

Am Ende dieses Schritts haben Sie alle HTML-Elemente ausgewählt, die Sie mit querySelector() ansprechen müssen. Tipp: Fügen Sie Kommentare über jedem Element hinzu, das Sie auswählen, damit Sie sich leichter daran erinnern können, was Sie ansprechen!

Sie programmieren auch Platzhalter, um jeden Buchstaben im Wort darzustellen, und fügen einen Event Listener für den Guess-Button hinzu. Die vom Spieler erratenen Buchstaben werden noch nicht auf dem Bildschirm angezeigt, aber Sie können mit der Konsole überprüfen, ob die Eingabe funktioniert.

Wenn der Spieler einen Buchstaben eingibt und absendet, wird der Buchstabe (vorerst) in der Konsole angezeigt.

Profi-Tipp! Halten Sie Ihr JavaScript Arrays Cheatsheet bereit! Sie werden während des gesamten Projekts darauf verweisen.

Was zu tun ist:

**Globale Variablen erstellen**

Laden Sie den Startcode für das Projekt (öffnet in einem neuen Tab) herunter.

Öffnen Sie das Verzeichnis in Ihrem Texteditor. Navigieren Sie dann zur Datei script.js.

Erstellen Sie globale Variablen, um die folgenden Elemente auszuwählen:

* Die ungeordnete Liste, in der die erratenen Buchstaben des Spielers erscheinen.
* Der Button mit dem Text "Guess!" darin.
* Das Texteingabefeld, in dem der Spieler einen Buchstaben erraten wird.
* Der leere Absatz, in dem das Wort im Fortschritt angezeigt wird.
* Der Absatz, in dem die verbleibenden Vermutungen angezeigt werden.
* Der Span im Absatz, in dem die verbleibenden Vermutungen angezeigt werden.
* Der leere Absatz, in dem Meldungen erscheinen, wenn der Spieler einen Buchstaben errät.
* Der versteckte Button, der erscheint, um den Spieler aufzufordern, erneut zu spielen.

Erstellen Sie eine weitere globale Variable namens word und geben Sie ihr den Wert "magnolia". Magnolia ist Ihr Startwort, um das Spiel auszuprobieren, bis Sie in einem späteren Schritt Wörter aus einer gehosteten Datei abrufen.

**Funktion zum Hinzufügen von Platzhaltern für jeden Buchstaben schreiben**

Erstellen und benennen Sie eine Funktion, um das innerText des Absatzes für das Element "words-in-progress" mit Kreissymbolen (●) zu aktualisieren, um jeden Buchstaben im Wort darzustellen. Die Symbole bleiben auf dem Bildschirm, bis der richtige Buchstabe erraten wird (in einem zukünftigen Schritt). Tipp: Kopieren Sie das ● Symbol und fügen Sie es in Ihren Code ein!

Rufen Sie die Funktion auf und übergeben Sie ihr die Variable word als Argument. Sie sollten 8 Kreissymbole auf dem Bildschirm sehen, eines für jeden Buchstaben im Wort "magnolia". Tipp: Sie müssen ein Array verwenden und es dann mit der Methode .join("") wieder zu einem String zusammenfügen.

**Einen Event Listener für den Button hinzufügen**

Fügen Sie einen Event Listener hinzu, wenn ein Spieler auf den Guess-Button klickt. Fügen Sie in der Callback-Funktion einen Parameter für das Ereignis hinzu: e.

Da Sie mit einem Formular arbeiten, möchten Sie das Standardverhalten des Klickens auf einen Button, des Absendens des Formulars und des anschließenden Neuladens der Seite verhindern. Um dieses Neuladeverhalten zu verhindern, fügen Sie diese Codezeile oben in der Callback-Funktion hinzu: e.preventDefault();.

Erstellen und benennen Sie eine Variable, um den Wert der Eingabe zu erfassen. Protokollieren Sie den Wert der Variablen, die die Eingabe erfasst. Leeren Sie dann den Wert der Eingabe. Sie sollten den Buchstaben, den Sie in das Eingabefeld eingeben, in der Konsole sehen, wenn auf den Guess-Button geklickt wird.

Fügen Sie Ihre Änderungen in der Befehlszeile hinzu und übernehmen Sie sie. Pushen Sie die Änderungen auf GitHub. Kopieren Sie den Link zu Ihrem Repo und senden Sie ihn unten ein. Teil 1 des Projekts ist fertig!

Lösungscode: <https://github.com/skillcrush/guess-the-word/tree/v01>