**Schritt 6 von 6**

**Nochmal spielen!**

Du hast es zum letzten Teil deines Projekts geschafft. Woo hoo!

In diesem Teil erstellst du eine Funktion, um Elemente wie den "Rate"-Button auszublenden, wenn das Spiel endet. Du wirst die Funktion auch verwenden, um den "Nochmal spielen"-Button anzuzeigen.

Dann schreibst du ein Klick-Event für den "Nochmal spielen"-Button, um ein neues Wort anzuzeigen und die Anzahl der Versuche auf 8 zurückzusetzen (oder die Zahl, die du gewählt hast).

*Wenn das Spiel endet, fordert der "Nochmal spielen"-Button die Spieler auf, erneut zu spielen. Die Anzahl der vorherigen Versuche und die geratenen Buchstaben verschwinden.*

Schließlich hostest du dein fertiges Spiel auf GitHub Pages, damit du dein Projekt mit der Welt teilen kannst! Wir stellen die Schritte für das Hosting auf GH Pages bereit, aber du kannst dein Wissen gerne auffrischen, indem du den Schritt "Arbeiten mit Git & GitHub" aus deinem Kurs wiederholst.

**Was zu tun ist:**

**Erstelle eine Funktion zum Ausblenden und Anzeigen von Elementen**

1. Erstelle am Ende der Datei script.js eine Funktion namens "startOver", um Folgendes auszublenden:

1.1 den "Rate"-Button.

1.2 den Absatz, in dem die verbleibenden Versuche angezeigt werden.

1.3 die ungeordnete Liste, in der die geratenen Buchstaben erscheinen.  
Verwende die Funktion "startOver", um den Button zum erneuten Spielen anzuzeigen.  
1.4 Rufe die Funktion "startOver" auf, wenn das Spiel beendet ist, egal ob der Spieler gewinnt oder verliert. Teste das Spiel, um sicherzustellen, dass der "Rate"-Button, der Absatz mit den verbleibenden Versuchen und die geratenen Buchstaben verschwinden, wenn der Spieler gewinnt oder verliert. Überprüfe auch, ob der Button "Nochmal spielen" angezeigt wird, damit die Spieler das Spiel noch einmal versuchen können. Der Button "Nochmal spielen" macht noch nichts, aber das kommt als Nächstes!

**Füge ein Klick-Event zum "Nochmal spielen"-Button hinzu**

1. Füge einen Klick-Event-Listener für den "Nochmal spielen"-Button hinzu. Entferne die Klasse "win", die auf das Nachrichtenelement angewendet wurde. Leere den Nachrichtentext und die ungeordnete Liste, in der die geratenen Buchstaben erscheinen.

2. Setze die verbleibenden Versuche auf 8 zurück oder die Anzahl der Versuche, die du gewählt hast. Setze deine globale Variable "guessedLetter" auf ein leeres Array zurück. Fülle den Text des Spans innerhalb des Absatzes, in dem die verbleibenden Versuche angezeigt werden, mit der neuen Anzahl der Versuche.

3. Zeige den "Rate"-Button, den Absatz mit den verbleibenden Versuchen und die geratenen Buchstaben wieder an. Blende den "Nochmal spielen"-Button aus.

4. Rufe die asynchrone Funktion "getWord()" auf, die das neue Wort abruft, damit der Spieler erneut spielen kann!

5. Teste das Spiel, um sicherzustellen, dass das Klick-Event funktioniert. Herzlichen Glückwunsch, du hast ein Computerspiel programmiert!

Füge die Änderungen zu deinem Repo hinzu und committe sie.

**Hoste dein Projekt mit GitHub Pages**

1. Nachdem dein Spiel fertig ist, ist es an der Zeit, es zu hosten! Beginne mit der Erstellung eines Branches namens gh-pages: git checkout -b gh-pages. Du musst den Branch gh-pages nennen, damit GitHub die GitHub Pages für diesen Branch automatisch aktiviert.

2. Pushe deinen gh-pages-Branch mit dem Befehl git push origin gh-pages zu GitHub.

3. Gehe zu GitHub und besuche das Repo, das du im letzten Schritt eingerichtet hast.

4. Klicke im oberen Menü deines Repos auf den Button "Settings" (Einstellungen), der ein Zahnradsymbol hat.

5. Scrolle auf der Seite "Settings" (Einstellungen) nach unten zum Abschnitt "GitHub Pages". Du solltest einen grünen Abschnitt mit einer Meldung sehen, die besagt: "Your site is published at <https://username.github.io/guess-the-word/>." Wenn du dein Repository anders benannt hast, ersetze den Teil "guess-the-word" der URL durch den Namen deines Repos.

6. Kopiere den Link zu deinem Spiel auf GitHub Pages und füge ihn unten ein. Hurra, du hast dein Projekt abgeschlossen! Schau dich an!

Challenge-Lösung (<https://github.com/skillcrush/guess-the-word/tree/v05>)