

*Ali Murat Tava*

*191216008*

*Javascript Ödev2*

```
<div class="container">
  <h2>Your score:</h2>
  <h2 id="score">0</h2>
  <div id="desc"></div>
  <div id="secondstep"></div>
  <h2>Time Left:</h2>
  <h2 id="time-left">60</h2>
  <div class="grid">
    <div class="square" id="1"></div>
    <div class="square" id="2"></div>
    <div class="square" id="3"></div>
    <div class="square" id="4"></div>
    <div class="square" id="5"></div>
    <div class="square" id="6"></div>
    <div class="square" id="7"></div>
    <div class="square" id="8"></div>
    <div class="square" id="9"></div>
    <div class="square" id="10"></div>
    <div class="square" id="11"></div>
    <div class="square" id="12"></div>
    <div class="square" id="13"></div>
    <div class="square" id="14"></div>
    <div class="square" id="15"></div>
    <div class="square" id="16"></div>
  </div>
  <script src="app.js"></script>
</div>
```

Kutularımızı oluşturup id lerini tanımladık.

```
const squares = document.querySelectorAll('.square')
const target = document.querySelector('.target')
const timeLeft = document.querySelector('#time-left')
const score = document.querySelector('#score')

let result = 0
let hitPosition
let currentTime = 60
let timerId = null
```

Gerekli değer atama işlemlerini gerçekleştiriyoruz.

```
function randomSquare() {
  squares.forEach(square => {
    square.classList.remove('target')
    square.style.backgroundColor = 'white'
  })

  let randomSquare = squares[Math.floor(Math.random() * 16)]

  randomSquare.classList.add('target')
  reset()

  hitPosition = randomSquare.id
}
```

Rasgele yerlerde çıkması için `math.random` kullandım ve önceden çıkan kutularda kalmaması için `target` classını sildik. `Target` classını eklediğimiz kutunun hem arka plan rengini değiştirdik hemde `target` classına tıklandığında puan vermesini sağladık. Ama burda sadece önceki `target` classını silip yeni atadığımız rasgele gelen kutuya ekledik. Ve yeni gelen kutunun `id` sini `hitPosition` a kaydettik böylece `target` in hangi kutuda olduğu verisini alabildik.

```

squares.forEach(square => {
  square.addEventListener('mousedown', () => {
    if (square.id == hitPosition) {
      result+=10
      reset2()
      square.classList.remove('target')
      score.textContent = result

      hitPosition = null
      if(score.textContent >= 100){
        addCode()
        clearInterval(countDownTimerId)
        clearInterval(timerId)
        alert('You have earned the right to pass the second stage! Your Score:' + result)
      }
    }
    else{
      result-=5
      score.textContent = result
      reset2()
      hitPosition = null
    }
  })
})
})

```

Eğer bastığımız kutu id siyle aldığımız veri id si eşleşirse 10 puan vermesini ve yeni çıkacak targetin background rengini değişmesini sağladık ardından target classını sildik ve scorumuzu kaydettik

Eğer score 100 ü geçerse diğer aşamaya geçebileceğine dair bir alert verdik. Ve addcode sayesinde linkimizi html e enjekte ettik.

Eğer targetlı kutuya basılmadıysa -5 puan yazdırdık ve yine background rengimizi değiştirdik ve hitposition bilgimizi boş yaptık böylece yeni gelen id mizi yazabildik.

```

function countDown() {
  currentTime--
  timeLeft.textContent = currentTime

  if (currentTime == 0) {
    clearInterval(countDownTimerId)
    clearInterval(timerId)
    alert('Sorry, you did not qualify for first stage. Your Score:' + result)
  }
}

let countDownTimerId = setInterval(countDown, 1000)

```

Süre yetmese oyunun bitmesini sağladık sürenin azalmasını sağladık.

```

function addCode() {
  document.getElementById("desc").innerHTML += '<p> You have earned the right to pass the second stage. Click on the link b
  document.getElementById("secondstep").innerHTML += ' <a href="ikinciasama.html">Second stage</a>';
}

function reset(){

  var save = document.querySelector('.target');
  let colors = ["#000000", "#FFEB3D", "#8A2BE2", "#DC143C", "#8B0000", "#FF1493", "#DAA520", "#4B0082", "#F08080"]

  save.style.backgroundColor = colors[Math.floor(Math.random() * 9)];
}

```

Addcode da html enjeksiyonumuzu ve reset te ise yeni target kutusunun farklı renkte gelmesini sağladık.

```

function movetarget() {
  timerId = setInterval(randomSquare, 800)
}

```

2. aşamada farklı olarak 1 saniye değilde 0.8 saniyede bir targetimizin yerini değiştirdik böylece vurmak daha zor bir hal aldı.

```

function play() {
  var audio = document.getElementById("audio");
  audio.play();
}

```

Sesimizi play fonksiyonumuz sayesinde çalıştırdık.

```

.target {
  background-image: url(resim.png);
  background-size: cover;
  float: left;
  cursor: url(gam341.cur), default;
}

```

3. aşamadaki reisini ve üstüne gelince imlecin çekiç olmasını bu kod sayesinde sağladık.

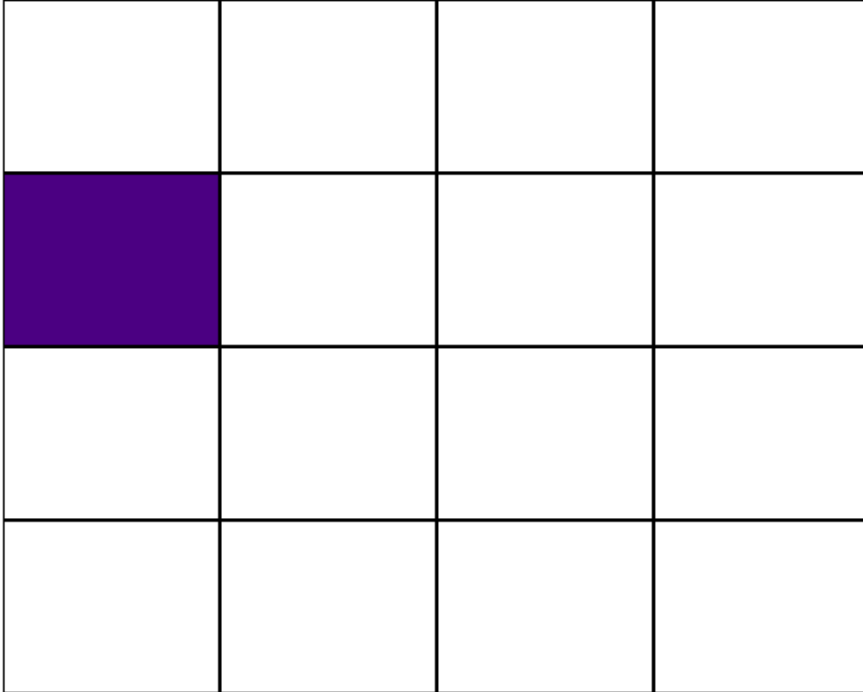
## Aşama 1

Your score:

0

Time Left:

58



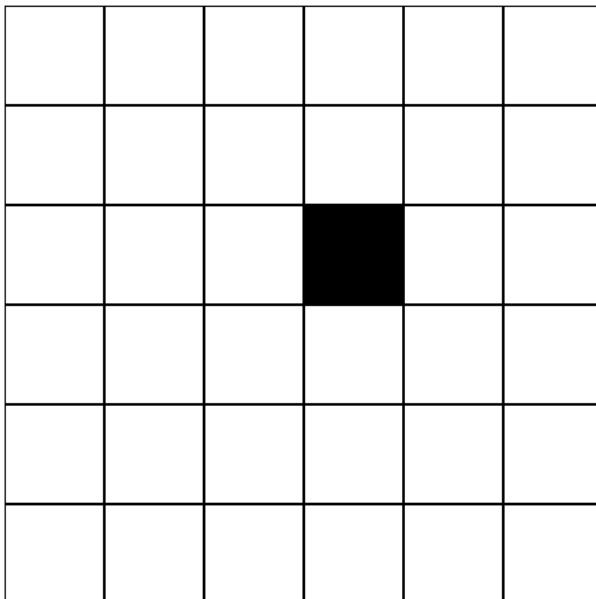
## Aşama2

Your score:

0

Time Left:

56



### Aşama 3

Your score:

150

Time Left:

0

