

```
Help4-8-4_whack-a-mole_last.htmlJS 4-8-4_whack-a-mole_lastjsXJS pt_whack-a-mole.js() db.jsonmain.htmljs> JS 4-8-4_whack-a-mole_lastjs > holes1 /*****변수 초기값 선언*****/2 const $timer = document.querySelector('#timer');3 const $score = document.querySelector('#score');4 const $game = document.querySelector('#game');5 const $start = document.querySelector('#start');6 const $$cells = document.querySelectorAll('.cell');7 const $hurryUp = document.querySelector('#hurryUp');8 const $pause = document.querySelector("#pause");9 const mp3 = document.querySelector('video');10 const stop = document.querySelector('.stop');11 const play = document.querySelector('.play');12 let started = false;13 let score = 0;14 let time = 30;15 let state = false;16 const holes = [17 0,18 0,19 0,20 0,21 0,22 0,23 0,24 0,25 0,26 0,27 0,28 029 ];3031 /*****게임 실행*****/32 $timer.textContent = time;3334 class Timer {35 constructor(callback, delay) {36 this.callback = callback37 this.remainingTime = delay38 this.startTime39 this.timerId40 }4142 pause() {43 console.log("일시정지")44 const pauseId = setInterval(tick, 1000);45 clearTimeout(this.timerId);46 clearInterval(tick);47 this.remainingTime -= new Date() - this.startTime;48 }4950 start() {51 // 시작을 누르면 실행되는 코드52 if (started)53 return;54 started = true;55 mp3.play();56 const timerId = setInterval(() => {57 time = (time * 10 - 1) / 10; // 소수점 계산 시 문제있음 초 카운트 표현 계산식58 $timer.textContent = time; // <span id="timer"> </span> 부분에 입력한 game 시간 출력59 if (time === 0) {60 clearInterval(timerId);61 clearInterval(tickId);62 setTimeout(() => { // 나중에 실행되는 함수63 console.log("종료");64 alert('게임 오버! 점수는${score}점');65 // alert 확인을 누르면 reset 시킴66 location.reload();67 }, 50); // 0.05초 후에 alert 창을 띄운다68 }69 }, 100);70 const tickId = setInterval(tick, 1000); // 1초 마다 tick을 실행함71 tick();72 // 여기까지 실행될 start7374 if (started == true) {75 console.log('시작');76 console.log("tickId");7778 const pauseButton = document.getElementById("timer-pause");79 pauseButton.addEventListener('click', () => {80 console.log("false 일시정지");81 started = false;82 if (started == false) {83 console.log("if 일시정지");84 clearInterval(timerId);85 clearInterval(tickId);86 setTimeout(() => { // 나중에 실행되는 함수87 console.log("종료");88 }, 50);89 }90 });91 }92 }93 }9495 }9697 const timer = new Timer(() => {98 console.log('called');99 })100101 const startButton = document.getElementById("timer-start");102 const pauseButton = document.getElementById("timer-pause");103104 startButton.addEventListener('click', timer.start.bind(timer));105 pauseButton.addEventListener('click', timer.pause.bind(timer));106107 // 화면: hidden 호출스택: 백그라운드 : interval(tick, 1000) 태스크큐:108 let gopherPercent = 0.2;109 let bombPercent = 0.6;110111 function tick() {112 if (started == true) {113 holes.forEach((hole, index) => {114 if (hole)115 return; // 무언가 일어나고 있으면 return116 const randomValue = Math.random(); // 시간 조정 하는 함수 0~1 사이 난수를 무작위로 추출117 if (randomValue < gopherPercent) {118 const $gopher = $$cells[index].querySelector('.gopher');119 holes[index] = setTimeout(120 () => { // 1초 뒤에 사라짐121 $gopher122 .classList123 .add('hidden');124 holes[index] = 0;125 },126 (time) < 21127 ? 500128 : 1000129 );130 $gopher131 .classList132 .remove('hidden');133 } else if (randomValue < bombPercent) {134 const $bomb = $$cells[index].querySelector('.bomb');135 holes[index] = setTimeout(136 () => { // 1초 뒤에 사라짐137 $bomb138 .classList139 .add('hidden');140 holes[index] = 0;141 },142 (time) <= 21143 ? 500144 : 1000145 );146 $bomb147 .classList148 .remove('hidden');149 if (time < 21) {150 $hurryUp.textContent = 'HURRY UP!!!!!!!!!!!!'151 }152 }153 });154 } else if (started == false || time == 0) {155 console.log("tick stop")156 }157 }158159 // 점수 조정160 /*161 기존 가점만 되면 방식에 실행 코드를 추가 하여 +- 로 코드 update162 */163 $$cells.forEach(($cell, index) => {164 $cell165 .querySelector('.gopher')166 .addEventListener('click', (event) => {167 if (!event.target.classList.contains('dead')) {168 score += 1;169 $score.textContent = `점수: ${score}`;170 }171 event172 .target173 .classList174 .add('dead');175 event176 .target177 .classList178 .add('hidden');179 clearTimeout(holes[index]); // 기존 내려가는 타이머 제거180 setTimeout(() => {181 holes[index] = 0;182 event183 .target184 .classList185 .remove('dead');186 }, 1000);187 });188189 $cell190 .querySelector('.bomb')191 .addEventListener('click', (event) => {192 if (!event.target.classList.contains('boom')) {193 console.log(document.classList)194 score -= 1;195 $score.textContent = `점수: ${score}`;196 }197198 event199 .target200 .classList201 .add('boom');202 event203 .target204 .classList205 .add('hidden');206 clearTimeout(holes[index]); // 기존 내려가는 타이머 제거207 setTimeout(() => {208 holes[index] = 0;209 event210 .target211 .classList212 .remove('boom');213 }, 1000);214 });215 });216217 // 음악 play218 stop.addEventListener('click', () => {219 console.log("음악 정지");220 let stop = mp3.pause();221 })222223 play.addEventListener('click', () => {224 console.log("음악 재생");225 let play = mp3.play();226 })
```