

## Exercise 6

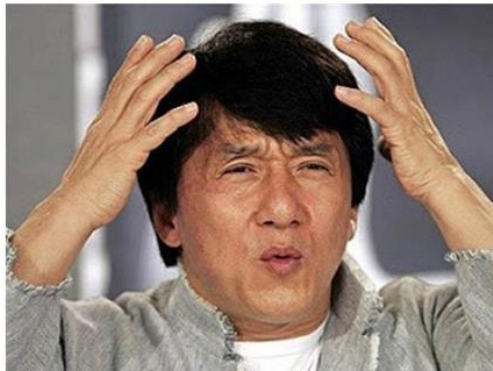
1. 我們目前有三組「出包理由產生器」會用到的資料：

- Adj (形容詞)："客戶那邊的"，"我們的"，"負責談需求的"，"負責這個部分的"，"直到上線前一天"，"(雙手一攤)"
- Noun (名詞)："專案經理"，"主管"，"工程師"，"設計師"，"外包"，"User"，"聯絡窗口"
- Verb (動詞)："當初沒有講清楚"，"一直換"，"說他肚子不舒服"，"擺爛不想做了"，"突然開始放長假"，"去生小孩了"，"離職了"，"都沒甚麼 sense"，"都沒有跟我講"，"以為這些不用做"，"一直在狀況外"，"做事拖拖拉拉"，"還搞不清楚狀況"，"Quality 有問題"，"東西一直改"，"在整我"，"突然就沒來了"

請開發一個簡易的「出包理由產生器」：每次重新載入網頁，會隨機產生出包的理由與搭配之圖片。如下所示：

專案失敗了，是因為...

負責談需求的User**一直在狀況外!**



專案失敗了，是因為...

(雙手一攤)主管**擺爛不想做了!**



此外，直接點選(click)圖片，也會與「重新載入網頁」有相同的效果。  
其他詳細 HTML/CSS 需求如下：

- 字型設定為 cwTeXKai, Perpetua, serif。(cwTeXKai 為 Google 楷體，需額外設定)
- 第一行「專案失敗了...」是固定的，需以<h1>標籤顯示，並設定顏色為淡灰色 DIMGRAY。
- 第二行的理由是隨機產生的，需以<h1>標籤顯示，前半段形容詞與名詞設定海軍藍 NAVY，動詞則設定為磚紅色 FIREBRICK，並放大 150%。
- 圖片是從"Cat","Yao","Harry","Jacky"這四個.jpg 檔案中隨機挑選。(請先建立一個圖片檔名的陣列，再進行後續處理)
- 所有文字與圖片應放置於一個 div 中，並將文字與圖片置中(設定 text-align)。

Hint：

- 出包理由是由形容詞、名詞、動詞這三個陣列中隨機各挑選一個元素，再串接在一起。
- 請運用@import 規則 (可參考 [https://www.w3schools.com/cssref/pr\\_import\\_rule.asp](https://www.w3schools.com/cssref/pr_import_rule.asp)) 去引入 Google 字型 cwTeXKai：<https://fonts.googleapis.com/earlyaccess/cwtexkai.css>。
- 重新載入網頁的 JS 控制方法請參考：  
[https://www.w3schools.com/jsref/obj\\_location.asp](https://www.w3schools.com/jsref/obj_location.asp)

2. Revise Fig. 9.5 in our text book to show additional message and image describing the following conditions:

- Detect "一色": four dice have the same face values (Please also display the congrats.jpg)

Roll Dice Shortcut



Congratulations! Your roll is "一色" !



- Detect "無面": the face values of four dice are totally different (Please also display the oops.png)

Roll Dice Shortcut Shortcut2



Oops! Your roll is "無面" !



- Detect "No decision": other conditions

Roll Dice Shortcut



No decision, please re-roll the dice!

- Add a new button "Shortcut" to directly produce the result of "一色".

Roll Dice Shortcut



Congratulations! Your roll is "一色" !



Other requirements:

- The message is in navy color and 120% size.
- Set "font-family" to *Helvetica*, *MicrosoftYaHei*, *LiHei Pro*, *TW-Kai*

**Hint:**

- Please carefully study Fig. 9.5 and make use of variables: *die1Value*, *die2Value*, *die3Value*, and *die4Value*.
- It is better to use arrays to manage related variables.

**Rules of this game:** <https://zh.wikipedia.org/wiki/十八仔>

**Bonus (+2):**

- Compute the score based on the game rules:

Roll Dice Shortcut



Your score is 5 !

- Detect "十八":

Roll Dice Shortcut



Congratulations! Your roll is "十八" !

CONGRATULATIONS



Your score is 12 !

- Add a new button "Shortcut2" to directly produce a result of "十八".

Roll Dice Shortcut Shortcut2



Congratulations! Your roll is "十八" !

CONGRATULATIONS



Your score is 12 !