Host

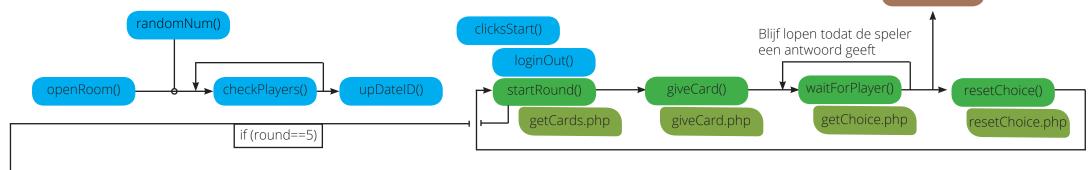
Globale variabelen

room round turn playerAmount round5Turn round5Amount started round5AnswerList round5GiveDrinkList

Bekijkt of de volgende ronde is gestart Zo ja, dan wordt de **turn** geupdate Als **round** 5 is, start startRoundFive() Als de turn aannemelijk is, geeft de host de speler die aan de beurt is een kaart

Controleert of het antwoord goed is

mechanics()



getFifteenCards.php La

getFifteenCards()

Laat alle spelers weten dat het hun beurt is Maakt een lijst met alle spelers genaamd IDarray

updateTurn.php

updateTurn(5)

getChoice5.php

waitForPlayer5()

Blijft de spelers checken Als ze een choice hebben doorgegeven wordt de ID uit de IDarray verwijderd Het antwoord wordt toegevoegd aan round5AnswerList (global)

IDarray=leeg

checkAnswers5()

getChoice5.php

De antwoorden worden gecheckt en de spelers krijgen een reactie Ze krijgen te horen hoeveel shots ze mogen uitdelen en welke kaarten goed en fout waren Spelers die mogen uitdelen worden aan round5GiveDrinkList toegevoegd

sendAnsForPlayer()

sendAnsForPlayer.php

waitForPlayer5Drinks()

To be continued...

waitForPlayer5Drinks.php

Gaat de round5GiveDrinkList langs en checkt de antwoorden van de spelers die drankjes mogen uitdelen Hebben ze geantwoord, worden ze uit de lijst gehaald

setup.js

nounds.js

round5.js

mechanics.js

startRoundFive()