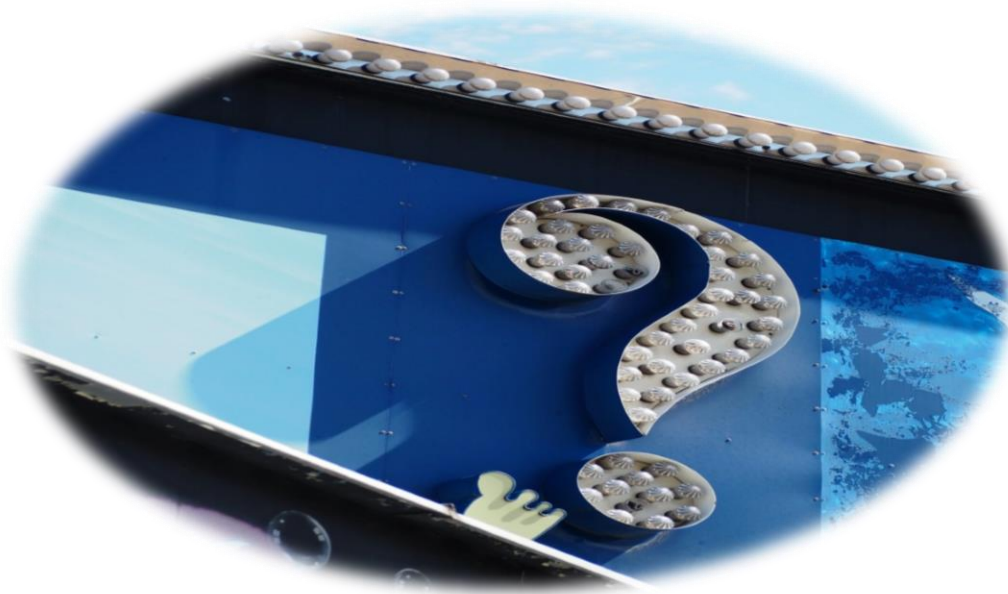


Abdulrahim Tawil

Basel Nabelsi

Sudoku Game Programmieren

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
R1	9	6					7		8
R2	8					4	3		
R3	1			5					
R4							1	7	6
R5	2				9	3			5
R6	7		8						
R7			7		3	2		4	
R8	3	8	2	1		5	6		
R9		4	1			9	5	2	



Plan:

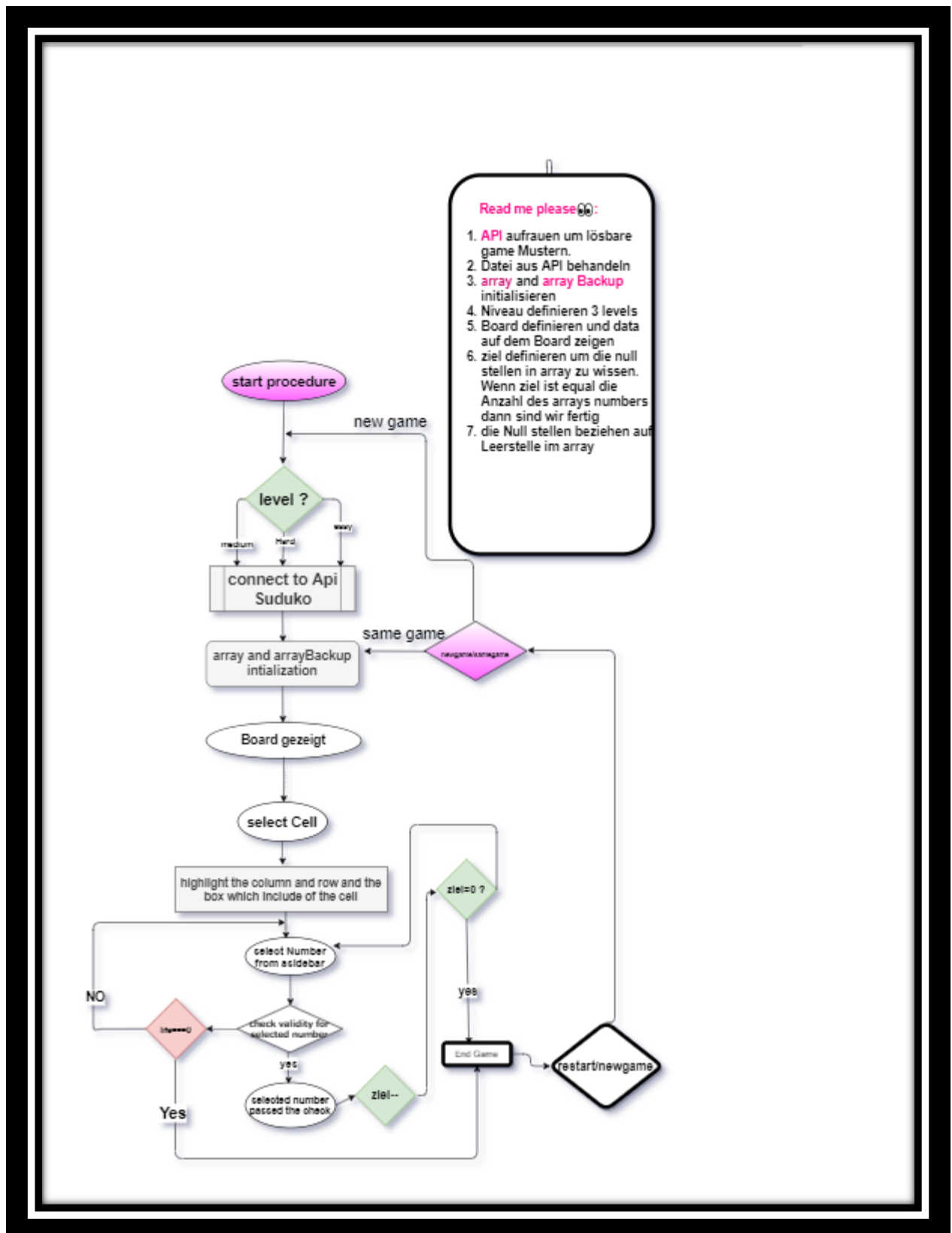
1. **Paradigma** haben(wie soll es laufen)
2. **Data und Information Sammeln**(Wie ---!!!? Was benötigt...?)
3. Wichtige Punkte Definieren und die wichtigste variablen definieren die man Anfang vorstellt
4. Problem Lösungen vorstellen Flussdiagramm erstellen und folgen
5. Ausprobieren
6. Fehler suchen und debuggen

7. Congrat! Du hast viel Fehler Denkmal !! 😊

Lösung Flussdiagramm:



Untitled Diagram.pdf



Helper Funktionen

```
function el(css){
```

```

        return document.querySelector(css);
    }
    function con(parameter){
        console.log(parameter);
    }

    function getElements(css){
        return document.querySelectorAll(css);
    };
    function cont(t){
        return console.table(t);
    }
}

```

- function `el(css)`:css selector
- function `con(parameter)`:console.log
- function `getElements(css)`:to have group selector von elements
- function `cont(t)` console.table to have table view

Variablen Definieren:

```

let array = [[],[],[],[],[],[],[],[],[],[ ]];
let arrayBackUp = [[],[],[],[],[],[],[],[],[],[ ]];
let newX =-1; //new x value which we get from
let newY =-1; //new y value which we get from
let lives = 3 ;
let ziel = 0;
let gameNow = false;
let zeit =0;

const bgColor="rgba(148, 156, 37, 0.911)";
const nivaueHard ="hard";
const nivaueMedium="medium";
const nivaueEasy ="easy";
const urlSudoku ="https://sugoku.herokuapp.com/board?difficulty=";

let ziel = 0; wie viel 0 habe ich im Array die ich aus API bekommen
habe

```

```
let lives = 3 ; //3-versuch hast du um das Game zu beenden
```

```
let gameNow = false; das Spiel is aus noch nicht gestartet
```

```
const arrayOfSelectdNumber = []; array wird alle gewählte number haben  
  
let zeit =0; definiert durch set timeout-funktion
```

```
const bgColor="rgba(148, 156, 37, 0.911)"; definiert die Hauptfarbe  
die wir schon ausgewählt haben
```

Event die das Spiel Kontrollieren:

```
el("#btnEasy").addEventListener("click",loadGame);  
  
el("#btnMedium").addEventListener("click",loadGame);  
el("#btnHard").addEventListener("click",loadGame);  
  
el("#btnStart").addEventListener("click",startGame);  
el("#btnStart").disabled = true ;  
el("#resetbtn").addEventListener("click",restGame);  
el("#resetbtn").disabled=true;  
document.addEventListener("keydown",deleteNumber);
```

- press auf **Easy** taste um das Spiel aus dem **API** zu holen
- press auf **Medium** Taste um das Spiel aus dem **API** zu holen
- press auf **Hard** Taste um das Spiel aus dem **API** zu holen
- press auf **Start(sudoku-spielen)** Taste um das Spiel zu starten

- ❖ "Aufgrund der Asynchronität beim Abrufen des Arrays von der API wird die Startschaltfläche zunächst deaktiviert]"