

setBoardHoverClass()

این تابع برای اضافه یا حذف کلاس 'unicorn' یا 'dragon' از تگ 'board' استفاده میشود، با توجه به اینکه نوبت کیست. بعد از هر نوبت برای تغییر استایل (رنگ سلول) استفاده میشود

placeBestImg

این تابع با دریافت المان `currentBeast` با توجه به نوبت هر شخص عکس مرتبط را به سلول مورد نظر (با توجه به `cell`) به آن اضافه میکند

SwapTurn

این تابع با تغییر مقدار `unicornTurn` به `true` یا `false` نوبت هر شخص را مشخص میکند

updateCurrentStatus

این تابع تصویر بازیکن که نوبتش است را به آپدیت میکند

checkWin

این تابع با مقایسه هر بازیکن با ترکیب های برنده که در بالا در آرایه ها گفته شده یک مقدار `true` یا `false` برمیگرداند که نشان میدهد بازی ادامه دارد یا خیر

isDraw

این تابع با بررسی اینکه بازی مساوی شده است یا خیر (با توجه به اینکه تمامی سلول ها پر شده و هیچ یک از حالات برنده رخ نداده) و با برگرداندن یک مقدار true یا false وضعیت را مشخص میکند

startGames

این تابع در ابتدای بازی و همچنین بعد از هربازی اجرا میشود و کلاس های unicorn و dragon را از هر سلول پاک کرده و ایونت ها را به هر سلول اضافه کرده و winningMessageImg و gameEndOverlay را برمیگرداند و همچنین تابع setBackgroundHoverClass را صدا میزند

endgame

این تابع پایان بازی با هریک از حالات برد یا مساوی را مشخص میکند و همچنین محتوای مناسب را در winningMessageText و gameEndOverlay قرار داده و عکس بازیکن برنده را نشان میدهد

handleCellClick

این تابع هنگام کلیک بر روی یک سلول صدا زده میشود و براساس اینکه نوبت کدام بازیکن است currentBeast را میگیرد و مقدارش را به سلول مورد نظر میدهد و مساوی یا برد بازی را بعد از هر حرکت بررسی میکند و فانکشن های updateCurrentStatus و swapTurns و setBoardHoverClass را برای نوبت های بعدی صدا میزند