Wisielec - gra / html5 + css3 + js + jquery. - MICHAŁ WARSZCZYŃSKI

100% działania aplikacji jest gwarantowany na przeglądarce **CHROME** (najlepiej najnowsza).

1. Funkcja **time()** - jest odpowiedziala za odliczanie czasu ustalonego na sztywno odgórnie ( 2 minuty). Jeżeli gracz nie zdąży odgadnąć hasła - gra zostaje przerwana - (wyskakuje alert(....).

2. **UpperCase()** - Zmiana z małych na duże litery w haśle (Można również to osiągnąć poprzez CSS/ bądź wpisanie poprostu dużymi literami haseł/hasła w znacznikach HTML.

3. Niestety nie udało mi się zaimplementować tablicy haseł w bibliotece jquery (dlatego też, zostało ono ustalone na sztywno-chwilowo)

4. W JS odwołujemy się do tablic poprzez "**napis.charAt(i**)" a nie jak np w C++ - "napis[i]. Dlatego też została użyta pętla for z ww. funkcją/

5. Kolejnym krokiem jest zdefiniowanie **new Array(35)** - tyle liter zawiera cały polski alfabet - zawiera równiez polskie ogonki (UTF-8). Każda komórka zawiera chronologicznie ustawioną literkę.

6. **Funkcja start()** zawiera pętle for , której zadaniem jest utowrzenie **i<=34** czyli kolejno komórek alfabetu które docelowo w aplikacji będziemy mogli kliknąć (click/focus). Dzięki pętli nadajemy każdemu kolejnemu divovi id rosnące w góre **(i++ ; i<=34).**

7. Funkcja **sprawdz(nr)** - Przy pomocy pętli for wstawiamy dana literkę, jesli występuje na konkretnej pozycji.

8. **String.prototype.utawZnak** - Zamiana znaku na pozycji np [0] na [A] i analogicznie dalej... funkcja **subString(x,z,y)** wyciąga nam konkretne znaki z ciągu/tablicy.

9. Hasło odświeżamy po trafieniu odpowiedniej literki **"if(trafiona == true)**". Następnie przy pomocy JS utalamy konkretną stylizację dla klikniętych + nietrafionych divów literek.

10. Program kończy się jeżeli gracz przekroczy ilośc 9 błędów - funkcja sprawdz definiuje warunek trafienia/nie trafienia - if trafiona = false - to doklejamy następny jpg z elementem szubienicy.