

Táblás játékok

Összetett JavaScript Gyakorló Feladatok

1. Számológép

- Tábla mérete: 4x5 (számok + műveletek + kijelző)
- Leírás: Készíts egy egyszerű számológépet, ahol a számok és az alpműveletek gombjai a tábla cellái. A kijelző mutatja a beírt számokat és a műveletek eredményét.
- JS logika: Kattintásra a számokat a kijelzőre írja, a műveleteket kiszámítja. Tartalmazza a 4 alpműveletet (+, -, ×, ÷).

2. Tic-Tac-Toe

- Tábla mérete: 3x3, 4x4 vagy 5x5
- Leírás: Két játékos felváltva jelölhet cellákat X vagy O-val. A cél, hogy a saját jelükből egymás mellett 3–5 darab legyen egy sorban, oszlopban vagy átlóban.
- JS logika: Ellenőrzi a győzelmet minden lépés után, és kezeli a játék újraindítását.

3. Színváltó játék

- Tábla mérete: 4x4
- Leírás: Minden cella alapértelmezett színe szürke. Kattintásra a cella színe változik 3 előre meghatározott szín között. A játék célja, hogy minden sorban és oszlopban egységes szín legyen.
- JS logika: Ellenőrzi minden kattintás után, hogy teljesül-e a cél, és jelzi a győzelmet.

4. Memóriajáték

- Tábla mérete: 4x4
- Leírás: Minden cella „fedett” szimbólumot tartalmaz. Kattintásra felfedi a szimbólumot. Ha két egyező szimbólum kerül egymás után, marad felfedve, különben visszafordul.
- JS logika: Ellenőrzi a párokat, kezeli a felfedést és a visszaállítást, jelzi a játék végét.

5. Számláló / léptető

- Tábla mérete: 1x3 vagy 1x5
- Leírás: Középen egy szám jelenik meg. A bal oldali gomb -1-et, a jobb oldali +1-et ad, opcionálisan reset gomb nullázza a számlálót.
- JS logika: Frissíti a számláló értékét a kijelzőn gombnyomásra.

6. Kattintásjáték / pontszerző

- Tábla mérete: 3x3 vagy 4x4
- Leírás: A cellák véletlenszerűen változtatják színüket minden másodpercben. A felhasználó a színes cellákra kattint, hogy pontot szerezzen.
- JS logika: Számolja a pontokat, kezeli a színváltozást és az időtartamot.

7. Véletlenszám-kirakó

- Tábla mérete: 3x3 vagy 4x4
- Leírás: A cellákba véletlenszerűen kerülnek számok. A játékos célja, hogy a számokat növekvő sorrendbe rendezze a cellák átcserélésével.
- JS logika: Ellenőrzi a sorrendet minden lépés után, kezeli a cellák átcserélését.

8. Egyszerű kvíz

- Tábla mérete: 2x2 vagy 3x2
- Leírás: Egy kérdés jelenik meg felül, a tábla cellák a válaszlehetőségeket mutatják. Kattintásra jelzi, ha helyes vagy helytelen a válasz, majd a következő kérdésre lép.
- JS logika: Ellenőrzi a választ, kezeli a kérdések váltását és a pontszámot.

9. Dáma

- Tábla mérete: legalább 8x8
- Leírás: A dáma játékban ismert lépések szerint haladva az a játékos nyer, akinek marad korongja.

<https://hu.wikipedia.org/wiki/D%C3%A1ma>

- JS logika: Ellenőrzi a lépéseket, figyeli a korongok számát, és jelzi a győztest.