function startMenu(){

var table = document.getElementById("tableInfo");

table.innerHTML="";

var row = table.insertRow(0);

var cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML = "لطفا تعداد بازیکنان را تعیین کنید";

row = table.insertRow(1);

cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML ="تعداد بازیکنان";

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML = "<input id='numberOfPlayers' type='text'> ";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML = "";

cell.innerHTML = "<a onclick='addPlayerName()'>تأیید</a> ";

}

startMenu()

var allBlocks =[""]

var manageMerge =2;

var cellNumber = 1;

mergeCells(document.getElementById("row1").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row2").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row3").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row4").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row5").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row6").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row7").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row8").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row9").getElementsByTagName("div"))

mergeCells(document.getElementById("row10").getElementsByTagName("div"))

allBlocks[20].style.zIndex=1;

allBlocks[54].innerHTML += '<img id="snakeInGame1" src="1.png" >'

allBlocks[99].innerHTML += '<img id="snakeInGame2" src="2.png" >'

allBlocks[90].innerHTML += '<img id="snakeInGame3" src="3.png" >'

allBlocks[99].innerHTML += '<img id="snakeInGame4" src="4.png" >'

function mergeCells(array){

if(manageMerge%2 === 0){

for(var i=0;i<10;i++){

allBlocks.push(array[i])

array[i].innerHTML += cellNumber;

array[i].style.zIndex =cellNumber;

cellNumber++

}

}

else{

for(var i=9;i>=0;i--){

allBlocks.push(array[i])

array[i].innerHTML += cellNumber;

array[i].style.zIndex =cellNumber;

cellNumber++

}

}

manageMerge++;

}

console.log(allBlocks[1])

allBlocks[100].innerHTML = '<img class="home" src="home.png"> '

allBlocks[1].innerHTML = '<img class="flag" src="flag.png"> '

var numberOflayers;

function addPlayerName(){

//getting number of players

numberOflayers = document.getElementById("numberOfPlayers").value;

//checking the number of players

var letters = /^[1-9]/;

if (numberOflayers.length !== 1 || !numberOflayers.match(letters)){

alert("تعداد بازیکنان باید عددی کوچکتر از 9 باشد");

return false;

}

else{

numberOflayers = Number(numberOflayers)

}

//creating a list for member names

var numbers =["نفر اول" , "نفر دوم" ,"نفر سوم ","نفر چهارم","نفر پنجم" ,"نفر ششم" ,"نفر هفتم" ,"نفر هشتم" ,"نفر نهم"];

var table = document.getElementById("tableInfo");

table.innerHTML="";

var row = table.insertRow(0);

var cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML = "لطفا اسامی بازیکنان را وارد نمایید";

for(var i=1 ;i<=numberOflayers;i++)

{

row = table.insertRow(i);

cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML = numbers[i-1];

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML = "<input type='text'> ";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML = "";

}

cell.innerHTML = "<a onclick='submitNames()'> ادامه سفارشی سازی </a> ";

cell =row.insertCell(3);

cell.innerHTML = "<a onclick='startCustom()'>شروع بازی پیش فرض</a> ";

}

var playerNames = [];

var playersPiece = [];

function submitNames(){

var playerNamesInput = document.getElementById('tableInfo').getElementsByTagName("input");

for(var i=0 ;i<playerNamesInput.length;i++){

if(playerNamesInput[i].value ===""){alert("لطفا نام بازیکن را خالی نگذارید");

playerNames = []

return false;

}

playerNames.push(playerNamesInput[i].value)

}

for(var i=0;i<playerNames.length;i++){

var z= i+1;

playersPiece.push("<p class='playersPieceInGame' id='playersPiece"+z+"'>"+playerNames[i]+"</p>")

document.getElementById("dem").innerHTML += "<p class='playersPiece' id='playersPiece"+z+"'>"+playerNames[i]+"</p>";

}

var table = document.getElementById("tableInfo");

table.innerHTML="";

var row = table.insertRow(0);

var cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML ="لطفا تعداد مارهای بازی را تعیین کنید";

row = table.insertRow(1);

cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML ="تعداد مارها";

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML = "<input id='numberOfSnakes' type='text'> ";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML = "<a onclick='submitSnakes()'>تأیید</a> ";

}

function submitSnakes(){

var numberOfSnakes = document.getElementById("numberOfSnakes").value;

var letters = /^[1-9]/;

if (numberOfSnakes.length !== 1 || !numberOfSnakes.match(letters)){

alert("تعداد مارها باید عددی کوچکتر از 9 باشد");

return false;

}

else{

numberOfSnakes = Number(numberOfSnakes)

}

var HeadOfSnakes =["سر مار اول" , "سر مار دوم" ,"سر مار سوم ","سر مار چهارم","سر مار پنجم" ,"سر مار ششم" ,"سر مار هفتم" ,"سر مار هشتم" ,"سر مار نهم"];

var bottomOfSnakes =["ته مار اول" , "ته مار دوم" ,"ته مار سوم ","ته مار چهارم","ته مار پنجم" ,"ته مار ششم" ,"ته مار هفتم" ,"ته مار هشتم" ,"ته مار نهم"];

var table = document.getElementById("tableInfo");

table.innerHTML="";

var row = table.insertRow(0);

var cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML = "مشخصات مارها را تعیین کنید";

for(var i=1 ;i<=numberOfSnakes;i++)

{

row = table.insertRow(i);

cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML = HeadOfSnakes[i-1];

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML = "<input type='text'>";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML = bottomOfSnakes[i-1];

cell =row.insertCell(3);

cell.innerHTML = "<input type='text'> ";

cell =row.insertCell(4);

cell.innerHTML = " ";

}

cell.innerHTML = "<a onclick='submitLadder()'>تأیید</a> ";

}

var snakesInfo =[];

function submitLadder(){

var snakesInfoInput = document.getElementById('tableInfo').getElementsByTagName("input");

for(var i= 0,z=1;i<snakesInfoInput.length;i+=2,z++){

if (snakesInfoInput[i].value.length > 2 || snakesInfoInput[i].value === ""||snakesInfoInput[i+1].value.length > 2 || snakesInfoInput[i+1].value === ""){

alert("مشخصات مار"+z+"را اصلاح کنید");

snakesInfo =[];

return false;

}

var letters = /^[0-9]/;

for(var j=0;j<snakesInfoInput[i].value.length;j++){

if ( !(snakesInfoInput[i].value[j].match(letters))){

alert("مشخصات مار"+z+"را اصلاح کنید");

snakesInfo =[];

return false;

}

}

for(var j=0;j<snakesInfoInput[i+1].value.length;j++){

if ( !(snakesInfoInput[i+1].value[j].match(letters))){

alert("مشخصات مار"+z+"را اصلاح کنید");

snakesInfo =[];

return false;

}

}

snakesInfo.push(Number(snakesInfoInput[i].value))

snakesInfo.push(Number(snakesInfoInput[i+1].value))

}

for(var k= 0,z=1;k<snakesInfo.length;k+=2,z++){

if(snakesInfo[k+1] === 1){

alert("ته مار "+z+"نمی تواند یک باشد");

snakesInfo=[];

return false;

}

if(snakesInfo[k]<=snakesInfo[k+1]){

alert("سر و ته"+z+"اشتباه است");

snakesInfo =[];

return false;

}

if(snakesInfo[k+1] === 0){

alert("دم مار "+z+"نمی تواند صفر باشد");

snakesInfo =[];

return false;

}

}

for(var i= 0;i<snakesInfo.length;i+=2){

for(var j=i+2;j<snakesInfo.length;j+=2){

if(snakesInfo[i] === snakesInfo[j] ){

alert("سر دو نردبان نمی تواند در یک خانه باشد")

snakesInfo =[];

return false;

}

if(snakesInfo[i] === snakesInfo[j+1] ){

alert("سر یک مار نمی تواند در خانه دم مار دیگری باشد")

snakesInfo =[];

return false;

}

}

}

addSnakesInGame()

console.log(snakesInfo)

var table = document.getElementById("tableInfo");

table.innerHTML="";

var row = table.insertRow(0);

var cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML ="لطفا تعداد نردبان های بازی را تعیین کنید";

row = table.insertRow(1);

cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML ="تعداد نردبان ها";

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML = "<input id='numberOfLadders' type='text'> ";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML = "<a id='numberOfLadders' onclick='submitLaddersInfo()'>تأیید</a> ";

}

function addSnakesInGame(){

for(var i= 1,z=1;i<snakesInfo.length;i+=2,z++){

allBlocks[snakesInfo[i-1]].style.backgroundColor = '#ff1a1a';

allBlocks[snakesInfo[i-1]].innerHTML += '<p class="ladderAndSnake">سر مار'+z+' </p>';

allBlocks[snakesInfo[i]].style.backgroundColor = '#ffcccc';

allBlocks[snakesInfo[i]].innerHTML += '<p class="ladderAndSnake">ته مار'+z+' </p>';

}

}

function submitLaddersInfo(){

var numberOfLadders = document.getElementById("numberOfLadders").value;

var letters = /^[1-9]/;

if (numberOfLadders.length !== 1 || !numberOfLadders.match(letters)){

alert("تعداد نردبان ها باید عددی کوچکتر از 9 باشد");

return false;

}

else{

numberOfLadders = Number(numberOfLadders)

}

var HeadOfLadders =["سر نردبان اول" , "سر نردبان دوم" ,"سر نردبان سوم ","سر نردبان چهارم","سر نردبان پنجم" ,"سر نردبان ششم" ,"سر نردبان هفتم" ,"سر نردبان هشتم" ,"سر نردبان نهم"];

var bottomOfLadders =["ته نردبان اول" , "ته نردبان دوم" ,"ته نردبان سوم ","ته نردبان چهارم","ته نردبان پنجم" ,"ته نردبان ششم" ,"ته نردبان هفتم" ,"ته نردبان هشتم" ,"ته نردبان نهم"];

var table = document.getElementById("tableInfo");

table.innerHTML="";

var row = table.insertRow(0);

var cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML ="مشخصات نردبان ها را تعیین کنید";

for(var i=1 ;i<=numberOfLadders;i++)

{

row = table.insertRow(i);

cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML = HeadOfLadders[i-1];

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML = "<input type='text'>";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML = bottomOfLadders[i-1];

cell =row.insertCell(3);

cell.innerHTML = "<input type='text'> ";

cell =row.insertCell(4);

cell.innerHTML = " ";

}

cell.innerHTML = "<a onclick='gamePanel()'>تأیید</a> ";

}

var laddersInfo=[];

var panelTableValues= [];

function gamePanel(){

var laddersInfoInput = document.getElementById('tableInfo').getElementsByTagName("input");

for(var i= 0,z=1;i<laddersInfoInput.length;i+=2,z++){

if (laddersInfoInput[i].value.length > 2 || laddersInfoInput[i].value === ""||laddersInfoInput[i+1].value.length > 2 || laddersInfoInput[i+1].value === ""){

alert("مشخصات نردبان"+z+"را اصلاح کنید");

laddersInfo =[];

return false;

}

var letters = /^[0-9]/;

for(var j=0;j<laddersInfoInput[i].value.length;j++){

if ( !(laddersInfoInput[i].value[j].match(letters))){

alert("مشخصات نردبان"+z+"را اصلاح کنید");

laddersInfo =[];

return false;

}

}

for(var j=0;j<laddersInfoInput[i+1].value.length;j++){

if ( !(laddersInfoInput[i+1].value[j].match(letters))){

alert("مشخصات نردبان"+z+"را اصلاح کنید");

laddersInfo =[];

return false;

}

}

laddersInfo.push(Number(laddersInfoInput[i].value))

laddersInfo.push(Number(laddersInfoInput[i+1].value))

}

for(var k= 0,z=1;k<laddersInfo.length;k+=2,z++){

if(laddersInfo[k+1]<=laddersInfo[k]){

alert("سر و ته"+z+"اشتباه است");

laddersInfo =[];

return false;

}

if(laddersInfo[k] === 0 || laddersInfo[k] === 1){alert("سر نردبان "+z+"نمی تواند صفر یا یک باشد");

laddersInfo =[];

return false;

}

}

for(var i= 1,z=1;i<laddersInfo.length;i+=2,z++){

for(var j=0;j<snakesInfo.length;j++){

if(laddersInfo[i-1] === snakesInfo[j] || laddersInfo[i] === snakesInfo[j]){

alert("سر یا ته نردبان"+z+"با یکی از مارها یکی است.لطفا اصلاح کنید")

laddersInfo =[];

return false;

}

}

}

for(var i= 0;i<laddersInfo.length;i+=2){

for(var j=i+2;j<laddersInfo.length;j+=2){

if(laddersInfo[i] === laddersInfo[j] ){

alert("سر دو نردبان نمی تواند در یک خانه باشد")

laddersInfo =[];

return false;

}

if(laddersInfo[i] === laddersInfo[j+1] ){

alert("سر یک نردبان نمی تواند در خانه ای باشد که انتهای نردبان دیگری است")

laddersInfo =[];

return false;

}

}

}

addLaddersInGame()

console.log(laddersInfo)

var table = document.getElementById("tableInfo");

table.innerHTML="";

var row = table.insertRow(0);

var cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML ="بازیکنان";

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML ="نوبت";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML ="عدد تاس";

cell =row.insertCell(3);

cell.innerHTML ="موقعیت ";

for(var i=1 ;i<=numberOflayers;i++)

{

row = table.insertRow(i);

cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML = playerNames[i-1];

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML = "";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML = "";

cell =row.insertCell(3);

cell.innerHTML = "<img src='unnamed.png' class='wait'>";

}

panelTableValues = table.getElementsByTagName("td");

panelTableValues[5].innerHTML = "<img src='3-2-dice-png-thumb.png' onclick='pannelGame()' class='dice'>"

}

function addLaddersInGame(){

for(var i= 1,z=1;i<laddersInfo.length;i+=2,z++){

allBlocks[laddersInfo[i-1]].style.backgroundColor = '#00b400';

allBlocks[laddersInfo[i-1]].innerHTML += '<p class="ladderAndSnake">سر نربان'+z+' </p>';

allBlocks[laddersInfo[i]].style.backgroundColor = 'lightgreen';

allBlocks[laddersInfo[i]].innerHTML += '<p class="ladderAndSnake">ته نردبان'+z+' </p>';

}

}

var diceposition = 5;

function pannelGame(){

var panelTableValues = document.getElementById('tableInfo').getElementsByTagName("td");

var diceresult = Math.ceil(6\*Math.random());

if(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML === '<img src="unnamed.png" class="wait">' && !(diceresult === 6)){

panelTableValues[diceposition].innerHTML = "";

panelTableValues[diceposition+1].innerHTML = diceresult;

beforCheakingSnakesAndLaddersLocation = panelTableValues[diceposition+2].innerHTML;

if(diceposition === panelTableValues.length-3){

diceposition =5;

}

else{

diceposition +=4;

}

panelTableValues[diceposition].innerHTML = "<img src='3-2-dice-png-thumb.png' onclick='pannelGame()' class='dice'>";

}

else if(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML === '<img src="unnamed.png" class="wait">' && diceresult === 6){

panelTableValues[diceposition].innerHTML = "<img src='3-2-dice-png-thumb.png' onclick='pannelGame()' class='dice'>";

panelTableValues[diceposition+1].innerHTML = diceresult;

panelTableValues[diceposition+2].innerHTML = 1;

playerInGame(diceposition,allBlocks,playersPiece,panelTableValues)

}

else if( diceresult === 6){

panelTableValues[diceposition].innerHTML = "<img src='3-2-dice-png-thumb.png' onclick='pannelGame()' class='dice'>";

panelTableValues[diceposition+1].innerHTML = diceresult;

var previousLocation = Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML);

panelTableValues[diceposition+2].innerHTML = Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML)+diceresult;

cheakwinner(diceposition,diceresult)

cheakLadderAndSnake(diceposition,panelTableValues,laddersInfo,snakesInfo)

hit(diceposition,panelTableValues)

playerInGame(diceposition,allBlocks,playersPiece,panelTableValues)

}

else{

panelTableValues[diceposition].innerHTML = "";

panelTableValues[diceposition+1].innerHTML = diceresult;

panelTableValues[diceposition+2].innerHTML = Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML)+diceresult;

cheakLadderAndSnake(diceposition,panelTableValues,laddersInfo,snakesInfo)

cheakwinner(diceposition,diceresult)

hit(diceposition,panelTableValues)

playerInGame(diceposition,allBlocks,playersPiece,panelTableValues)

if(diceposition === panelTableValues.length-3){

diceposition =5;

}

else{

diceposition +=4;

}

panelTableValues[diceposition].innerHTML = "<img src='3-2-dice-png-thumb.png' onclick='pannelGame()' class='dice'>";

}

return true;

}

function cheakwinner(diceposition,diceresult){

if(Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML) === 100){

panelTableValues[diceposition].innerHTML="";

var winner = panelTableValues[diceposition-1].innerHTML;

console.log(winner)

var delayMillis = 3000;

setTimeout(function() {

document.getElementById("body").innerHTML ="<p class='winner'>"+winner+"برنده شد<br><br>برای بازی مجدد صفحه را دوباره لود کنید</p>";

}, delayMillis)

}

if(Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML) >= 101){

panelTableValues[diceposition+2].innerHTML = Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML) - diceresult;

}

}

function hit(diceposition,panelTableValues){

for(var i= 7,z=1 ;i<panelTableValues.length;i+=4,z++){

if(!(diceposition === i-2)){

if(Number(panelTableValues[i].innerHTML) === Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML)){

panelTableValues[i].innerHTML = "<img src='unnamed.png' class='wait'>";

alert("bazikon "+z+"khord")

}

}

}

}

function cheakLadderAndSnake(diceposition,panelTableValues,laddersInfo,snakesInfo,activeLadder){

for(var i= 1;i<laddersInfo.length;i+=2){

if(Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML) === laddersInfo[i-1]){

panelTableValues[diceposition+2].innerHTML = laddersInfo[i];

activeLadder = i-1;

}

}

for(var i=1;i<snakesInfo.length;i+=2){

if(Number(panelTableValues[diceposition+2].innerHTML) === snakesInfo[i-1]){

panelTableValues[diceposition+2].innerHTML = snakesInfo[i];

}

}

}

function playerInGame(diceposition,allBlocks,playersPiece,panelTableValues){

for(var i= 1;i<101;i++){

allBlocks[i].innerHTML = i;

}

allBlocks[100].innerHTML = '<img class="home" src="home.png"> '

allBlocks[1].innerHTML = '<img class="flag" src="flag.png"> '

addSnakesInGame();

addLaddersInGame();

for(var i= 7,z=0;i<panelTableValues.length;i+=4,z++){

if(panelTableValues[i].innerHTML !== '<img src="unnamed.png" class="wait">'){

allBlocks[Number(panelTableValues[i].innerHTML)].innerHTML += playersPiece[z];

}

}

}

function startNewCustomGame(){

startMenu()

document.getElementById("dem").innerHTML="";

for(var i= 1;i<101;i++){

allBlocks[i].innerHTML = i;

}

allBlocks[100].innerHTML = '<img class="home" src="home.png"> '

allBlocks[1].innerHTML = '<img class="flag" src="flag.png"> '

for(var i= 1;i<snakesInfo.length;i+=2){

allBlocks[snakesInfo[i-1]].style.backgroundColor = 'darkgray';

allBlocks[snakesInfo[i]].style.backgroundColor = 'darkgray';

}

snakesInfo=[];

for(var i= 1;i<laddersInfo.length;i+=2){

allBlocks[laddersInfo[i-1]].style.backgroundColor = 'darkgray';

allBlocks[laddersInfo[i]].style.backgroundColor = 'darkgray';

}

laddersInfo= [];

playersPiece = [];

playerNames=[];

}

function startCustom(){

var playerNamesInput = document.getElementById('tableInfo').getElementsByTagName("input");

for(var i=0 ;i<playerNamesInput.length;i++){

if(playerNamesInput[i].value ===""){alert("لطفا نام بازیکن را خالی نگذارید");

playerNames = []

return false;

}

playerNames.push(playerNamesInput[i].value)

}

for(var i=0;i<playerNames.length;i++){

var z= i+1;

playersPiece.push("<p class='playersPieceInGame' id='playersPiece"+z+"'>"+playerNames[i]+"</p>")

document.getElementById("dem").innerHTML += "<p class='playersPiece' id='playersPiece"+z+"'>"+playerNames[i]+"</p>";

}

var table = document.getElementById("tableInfo");

table.innerHTML="";

var row = table.insertRow(0);

var cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML ="بازیکنان";

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML ="نوبت";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML ="عدد تاس";

cell =row.insertCell(3);

cell.innerHTML ="موقعیت ";

for(var i=1 ;i<=numberOflayers;i++)

{

row = table.insertRow(i);

cell =row.insertCell(0);

cell.innerHTML = playerNames[i-1];

cell =row.insertCell(1);

cell.innerHTML = "";

cell =row.insertCell(2);

cell.innerHTML = "";

cell =row.insertCell(3);

cell.innerHTML = "<img src='unnamed.png' class='wait'>";

}

panelTableValues = table.getElementsByTagName("td");

panelTableValues[5].innerHTML = "<img src='3-2-dice-png-thumb.png' onclick='pannelGame()' class='dice'>"

}