

```
<!DOCTYPE html>

<html lang="ja">

  <head>

    <meta charset="UTF-8">

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

    <title>人狼ゲーム</title>

    <link rel="stylesheet" href="werewolf.css">

  </head>

  <body>

    <div id="backPhoto"></div>

    <div id="content">

      <h1>人狼ゲーム</h1>

      <div id="top">

        <h2>参加者設定</h2>

        <div id="member">

          <a>名前</a><br>

          <input type="text" name="memberName"><br>

        </div>

        <button onclick="addMember()">参加者追加</button><br>

        <div id="job">

          <a>役職設定</a><br>

          <a>人狼 </a><input type="number" id="人狼" name="job" style="width: 4em;" value="1"><br>
          <a>騎士 </a><input type="number" id="騎士" name="job" style="width: 4em;" value="0"><br>
          <a>占い師</a><input type="number" id="占い師" name="job" style="width: 4em;" value="0"><br>
          <a>村人 </a><input type="number" id="村人" name="job" style="width: 4em;" value="0"><br>

        </div>

        <button style="margin-top: 40px" onclick="startGame()">ゲーム開始</button>

      </div>

      <div id="checkJob" style="display: none;">

        <h2>役職確認</h2>

        <p>役職確認を行います。<br>役職確認は参加者登録順に行われます。</p>

        <p id="name"></p>

        <button onclick="checkJob()">役職確認へ進む</button>

      </div>

      <div id="morning" style="display: none;">

        <h2>昼</h2>

        <div id="killedMember"></div>

        <p>議論を開始して下さい</p>

        <div id="killMember"></div>

      </div>

    </div>

  </body>

</html>
```

```

<div id="night" style="display: none;">
  <h2>夜</h2>
  <p>夜の行動を始めて下さい</p>
  <div id="nightTurn"></div>
  <div id="nightOption"></div>
  <button onclick="nightTurn()" id="actionButton">夜の行動へ進む</button>
</div>
<div id="resultW" style="display: none;">
  <p>勝 者</p>
  <h2>人 狼 陣 営</h2>
  <button onclick="window.location.reload();">TOP に戻る</button>
</div>
<div id="resultV" style="display: none;">
  <p>勝 者</p>
  <h2>村 人 陣 営</h2>
  <button onclick="window.location.reload();">TOP に戻る</button>
</div>
</div>

<script>
  let memberJob, checkNo, wolf = 0, village = 0, liveMember = new Array(), wolfNightTarget,
  knightNightTarget, i, flag = 0;

  function addMember() {
    arr = new Array();
    const memberData = document.getElementsByName('memberName');
    for (i = 0; i < memberData.length; i++) {
      arr.push(memberData[i].value);
      liveMember.push(memberData[i].value);
    }
    member = document.getElementById('member');
    member.innerHTML += '<input type="text" name="memberName"><br>';
    for (i = 0; i < memberData.length - 1; i++) {
      memberData[i].value = arr[i];
    }
  }
}

```

```
function startGame() {  
    var total = 0;  
    const memberData = document.getElementsByName('memberName');  
    const jobData = document.getElementsByName('job');  
    for (i = 0; i < jobData.length; i++) {  
        total += Number(jobData[i].value)  
    }  
    if (total !== memberData.length) {  
        alert("参加者数と役職の合計人数が一致しません。¥n 人数を調整してやり直して下さい。");  
    } else {  
        var jobDetail = new Array();  
        for (i = 0; i < jobData.length; i++) {  
            for (var j = 0; j < jobData[i].value; j++) {  
                if (i === 0) {  
                    wolf += 1;  
                } else {  
                    village += 1;  
                }  
                jobDetail.push(jobData[i].id);  
            }  
        }  
        if (wolf >= village) {  
            alert("人狼陣営が村人陣営と同数または同数より多いです。¥n 人数を調整してやり直して下さい。");  
        } else if (wolf === 0) {  
            alert("人狼陣営の人数が 0 人です。¥n 人数を調整してやり直して下さい。");  
        } else {  
            document.getElementById('backPhoto').style.backgroundImage = "url(img/checkJob.webp)";  
            var shuffleJob = new Array();  
            while (jobDetail.length > 0) {  
                n = jobDetail.length;  
                k = Math.floor(Math.random() * n);  
                shuffleJob.push(jobDetail[k]);  
                jobDetail.splice(k, 1);  
            }  
            memberJob = new Array();  
            for (i = 0; i < total; i++) {  
                memberJob.push([memberData[i].value, shuffleJob[i]]);  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
document.getElementById('top').style.display = "none";
document.getElementById('checkJob').style.display = "block";
document.getElementById('morning').style.display = "none";
checkNo = 0;
document.getElementById('name').innerText = memberJob[checkNo][0] + "さんの役職を確認します。";
}
}
}

function checkJob() {
    let checkId = window.confirm("あなたは、" + memberJob[checkNo][0] + "さんですか？\n当てはまる場合は OK、異なる場合はキャンセルを押して下さい。");
    if (checkId) {
        alert(memberJob[checkNo][0] + "さんの役職は、「" + memberJob[checkNo][1] + "」です。");
        switch (memberJob[checkNo][1]) {
            case '人狼':
                alert('夜のターンに一人選んで襲撃できます。\\n 村人陣営と同数になれば勝利です。');
                break;
            case '騎士':
                alert('夜のターンに一人選んで人狼の襲撃から護衛できます。\\n 人狼陣営を撲滅すれば勝利です。');
                break;
            case '占い師':
                alert('夜のターンに一人選んで陣営を確認できます。\\n 人狼陣営を撲滅すれば勝利です。');
                break;
            case '村人':
                alert('何も役職を持たない村人です。\\n 人狼陣営を撲滅すれば勝利です。');
                break;
        }
        checkNo += 1;
        if (checkNo !== memberJob.length) {
            alert('次の方に端末を渡して下さい。');
            document.getElementById('name').innerText = memberJob[checkNo][0] + "さんの役職を確認します。";
        } else {
            setMorning();
        }
    }
}
```

```

function setMorning() {
    alert('昼のターンを開始します。');
    document.getElementById('night').style.display = "none";
    document.getElementById('checkJob').style.display = "none";
    document.getElementById('morning').style.display = "block";
    document.getElementById('backPhoto').style.backgroundImage = "url(img/morning.webp)";
    let killMember = document.getElementById('killMember');
    killMember.innerHTML = "";
    for (i = 0; i < memberJob.length; i++) {
        killMember.innerHTML += '<button name="member" onclick="eveningKill(' + i + ')">' +
memberJob[i][0] + 'さんを処刑する</button><br>';
    }
    if (flag === 1) {
        announceDie();
    }
    flag = 1;
}

function eveningKill(mNumber) {
    checkId = window.confirm(memberJob[mNumber][0] + "さんを処刑してもよろしいですか?");
    if (checkId) {
        if (memberJob[mNumber][1] === '人狼') {
            wolf -= 1;
        } else {
            village -= 1;
        }
        memberJob.splice(mNumber, 1);
        checkResult();
        console.log(memberJob);
        flag = 1;
    }
}

function nightTurn() {
    checkId = window.confirm("あなたは、" + memberJob[mNumber][0] + "さんですか?¥n 当てはまる場合は OK、異なる場合はキャンセルを押して下さい。");
    if (checkId) {
        document.getElementById('actionButton').style.display = "none";
        switch (memberJob[mNumber][1]) {
            case '人狼':
                document.getElementById('nightTurn').innerText = "今晚、誰を襲撃するか選択して下さい";

```

```

        var option = "";
        for (i = 0; i < memberJob.length; i++) {
            if (i !== mNumber) {
                option += '<button onclick="wolfNight(' + i + ')">' + memberJob[i][0] + 'さん
</button><br>';
            }
        }
        document.getElementById('nightOption').innerHTML = option;
        break;
    case '騎士':
        document.getElementById('nightTurn').innerText = "今晚、誰を護衛するか選択して下さい";
        var option = "";
        for (i = 0; i < memberJob.length; i++) {
            if (i !== mNumber) {
                option += '<button onclick="knightNight(' + i + ')">' + memberJob[i][0] + 'さん
</button><br>';
            }
        }
        document.getElementById('nightOption').innerHTML = option;
        break;
    case '占い師':
        document.getElementById('nightTurn').innerText = "今晚、誰を占うか選択して下さい";
        var option = "";
        for (i = 0; i < memberJob.length; i++) {
            if (i !== mNumber) {
                option += '<button onclick="fortuneNight(' + i + ')">' + memberJob[i][0] + 'さん
</button><br>';
            }
        }
        document.getElementById('nightOption').innerHTML = option;
        break;
    case '村人':
        document.getElementById('nightTurn').innerText = "体を休めるを選択して下さい";
        document.getElementById('nightOption').innerHTML = '<button onclick="villagerNight()">体を休
める</button><br>';
        break;
    }
}
}
}

```

```
function wolfNight(i) {
    checkId = window.confirm(memberJob[i][0] + "を襲撃しますか？¥n 襲撃する場合は OK、キャンセルする場合はキャンセルを押して下さい。");
    if (checkId) {
        wolfNightTarget = i;
        nightMessage();
        alert('襲撃する相手を選択しました。¥n 次の参加者に端末を渡して下さい。');
        checkMorning();
    }
}

function knightNight(i) {
    checkId = window.confirm(memberJob[i][0] + "を護衛しますか？¥n 護衛する場合は OK、キャンセルする場合はキャンセルを押して下さい。");
    if (checkId) {
        knightNightTarget = i;
        nightMessage();
        alert("護衛する相手を選択しました。¥n 次の参加者に端末を渡して下さい。");
        checkMorning();
    }
}

function fortuneNight(i) {
    checkId = window.confirm(memberJob[i][0] + "を占いますか？¥n 占いをする場合は OK、キャンセルする場合はキャンセルを押して下さい。");
    if (checkId) {
        nightMessage();
        if (memberJob[i][1] === '人狼') {
            alert(memberJob[i][0] + 'さんは人狼陣営です。¥n 次の参加者に端末を渡して下さい。');
        } else {
            alert(memberJob[i][0] + 'さんは村人陣営です。¥n 次の参加者に端末を渡して下さい。');
        }
        checkMorning();
    }
}
```

```

function villagerNight(i) {
    alert('次の参加者に進みます。');
    nightMessage();
    alert("次の参加者に端末を渡して下さい。");
    checkMorning();
}

function nightMessage(i) {
    console.log(mNumber);
    if (mNumber + 1 < memberJob.length) {
        document.getElementById('nightTurn').innerText = memberJob[mNumber + 1][0] + "の夜の行動を開始しま
す";
        document.getElementById('nightOption').innerHTML = "";
        document.getElementById('actionButton').style.display = "block";
    }
}

function checkMorning() {
    mNumber++;
    if (mNumber === memberJob.length) {
        setMorning();
    }
}

function announceDie() {
    if (wolfNightTarget !== knightNightTarget) {
        document.getElementById('killedMember').innerHTML = '<p>昨晚の犠牲者は、' +
memberJob[wolfNightTarget][0] + 'さんでした。</p>';
        if (memberJob[wolfNightTarget][1] === '人狼') {
            wolf -= 1;
        } else {
            village -= 1;
        }
        checkResultM();
        console.log(memberJob);
        memberJob.splice(wolfNightTarget, 1);
    } else {
        document.getElementById('killedMember').innerHTML = '<p>昨晚の犠牲者はいませんでした。</p>';
        checkResultM();
    }
}

```



```
function checkResult() {
  if (wolf >= village) {
    alert("人狼陣営の数が村人陣営と同数またはそれ以上となりました。");
    document.getElementById('morning').style.display = "none";
    document.getElementById('night').style.display = "none";
    document.getElementById('resultW').style.display = "block";
    document.getElementById('backPhoto').style.backgroundImage = "url(img/wolf.webp)";
  } else if (wolf === 0) {
    alert("人狼陣営の人数が0人となりました。");
    document.getElementById('morning').style.display = "none";
    document.getElementById('resultV').style.display = "block";
    document.getElementById('backPhoto').style.backgroundImage = "url(img/villager.webp)";
  } else {
    console.log("続行");
    document.getElementById('morning').style.display = "none";
    document.getElementById('night').style.display = "block";
    document.getElementById('backPhoto').style.backgroundImage = "url(img/night.webp)";
    mNumber = 0;
    document.getElementById('nightTurn').innerText = memberJob[mNumber][0] + "の夜の行動を開始します";
  }
}
```

```
function checkResultM() {
  if (wolf >= village) {
    alert("人狼陣営の数が村人陣営と同数またはそれ以上となりました。");
    document.getElementById('morning').style.display = "none";
    document.getElementById('night').style.display = "none";
    document.getElementById('resultW').style.display = "block";
    document.getElementById('backPhoto').style.backgroundImage = "url(img/wolf.webp)";
  } else if (wolf === 0) {
    alert("人狼陣営の人数が0人となりました。");
    document.getElementById('morning').style.display = "none";
    document.getElementById('resultV').style.display = "block";
    document.getElementById('backPhoto').style.backgroundImage = "url(img/villager.webp)";
  } else {
    console.log("続行");
    document.getElementById('morning').style.display = "block";
    document.getElementById('night').style.display = "none";
    document.getElementById('backPhoto').style.backgroundImage = "url(img/night.webp)";
    mNumber = 0;
    document.getElementById('nightTurn').innerText = memberJob[mNumber][0] + "の夜の行動を開始します";
  }
}

</script>

</body>

</html>
```