<!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 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 = "今晩、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 = "今晩、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 = "今晩、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>昨晩の犠牲者は、' + 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>昨晩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>