

## Laboration, Tic-Tac-Toe steg 3 (4) – Spelmotor

Laborationerna i kursen består i att ni i fyra delsteg skall bygga spelet Tic-Tac-Toe (tre i rad).

För att komma igång i detta steg skall ni fortsätta på er lösning från steg 2.

Er uppgift i detta tredje delsteg är att i filen **JSFunctions.js** skriva kod för ”spelmotorn”, dvs. logiken för vad som skall hända när spelarna gör sina drag. Utgå ifrån krav/guide nedan.

Ni skall använda er av unobtrusive JavaScript och `addEventListener()` för händelsehantering.

- Sist i funktionen `initiateGame`:
  - Lägg en lyssnare på tabellen innehållande spelplanen som lyssnar efter händelsen ”klick”. Vid klick skall funktionen `executeMove` anropas.
- I funktionen `executeMove`:
  - Om klickhändelsen skett på en tabellcell (td) Gör följande (annars inget):
    - Kontrollera att den klickade cellen är ledig (ej innehåller X eller O) Gör följande:
      - Hämta ut attributet ”data-id” från den klickade cellen och använd detta för att sätta `oGameData.gameField` på den hämtade positionen (data-id) till nuvarande spelare (`oGameData.currentPlayer`).
      - Kontrollera sedan vem som är nuvarande spelare och utifrån det sätt bakgrundsfärgen på tabellcellen till aktuell spelaras färg samt sätt textinnehållet till rätt symbol (X eller O).
      - Ändra sedan `currentPlayer` så det blir den andra spelaren samt uppdatera texten i h1 rubriken inuti ”jumbotronen” till vems tur det är att göra nästa drag (nickname).

- Anropa er rättningsfunktion för att kontrollera om spelet är slut. (Om funktionen returnerar 1,2 eller 3). Om spelet är slut gör följande (annars inget):
  - Ta bort lyssnaren (klick) på tabellen.
  - Ta bort klassen "d-none" på formuläret
  - Kontrollera vilken spelare som vunnit eller om det är oavgjort. Skriv ut ett vinnarmeddelande följt av "Spela igen?"
  - Lägg till klassen "d-none" på elementet med id=gameArea
  - Anropa funktionen "initGlobalObject" i oGameData

