

Laboration, Tic-Tac-Toe steg 4 (4) – Timer

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 3.

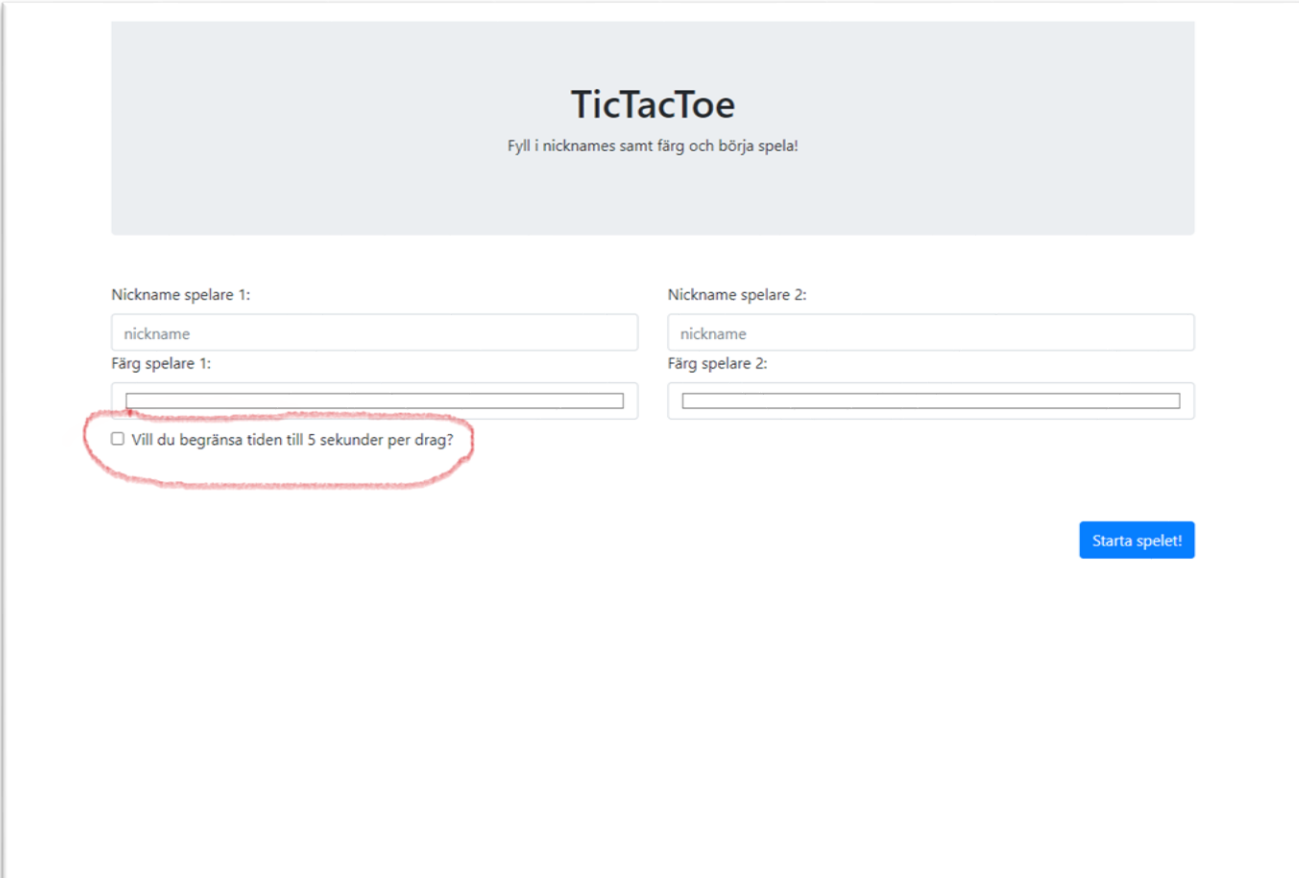
Er uppgift i detta fjärde delsteg är att i filen **JSFunctions.js** skriva kod för att draget skall gå över till motståndaren om inget drag gjorts på 5 sekunder.

Denna sista del av labben innehåller ingen ”kokbok” som tidigare delar utan enbart en beskrivning över vilket beteende er lösnings skall ha (se nedan). Här lämnas alltså mer öppet för att lösa uppgiften på ”egen hand”

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

- Vid spelstart (inmatning av nicknames och val av färger) skall en kryssruta med möjlighet att välja tidsbegränsade drag visas. Se bild nedan.

*Kryssruta och label skall läggas in utan att röra er html-fil. Och JavaScript-koden unobstrusive, d.v.s. ni får **inte** använda `innerHTML` eller `outerHTML` och inte heller `textContent` eller `innerText` egenskaperna.*



The screenshot shows a web form titled "TicTacToe" with the subtitle "Fyll i nicknames samt färg och börja spela!". The form has two columns for player 1 and player 2. Each column contains a text input for "nickname" and a color selection input for "Färg spelare". Below the color selection for player 1, there is a checkbox labeled "Vill du begränsa tiden till 5 sekunder per drag?". A red circle is drawn around this checkbox. At the bottom right of the form is a blue button labeled "Starta spelet!".

- Om krysrutan är ikryssad vid spelstart skall:
 - Om aktuell spelare **inte** gjort sitt drag inom 5 sekunder går draget gå över till motståndaren.
 - Vid eventuell spelvinst skall timer-händelsen avslutas..