

# Catch Me If You Can!

**רעיון של המשחק:** ללחוץ על DIV המסתובב לפני שהוא בורח משם. קבל את כמות מרבית הנקודות לפני שנגמר השעון.

**חישוב נקודה:** כל קליק נותן לך עשר נקודות כפול מספר הרמה. (רמה 1 נותנת לך עשר נקודות לקליק, רמה 2 נותנת לך עשרים, וכו')

לחיצה במקום כלשהו, ולא על ה-DIV המסתובב מסיר נקודה לכל רמה. (אתה מפסיד נקודה אחת ברמה 1, שתי נקודות ברמה 2, וכו')

**השעון:** אתה מתחיל עם 60 שניות על השעון. כל רמה שתעבור תוסיף עוד עשר שניות לשעון.

**זכייה במשחק:** השלם חמש רמות של עשרה קליקים לכל רמה.

**אתגרים:** בתחילת המשחק, ה-DIV מסתובב 360 מעלות תוך 2 שניות. כל רמה מאיצה את זה ב 0.25 שניות (2 שניות ברמה הראשונה 1.75 ב ברמה השנייה, וכו') בתחילת המשחק, ריחוף מעל ה-DIV מפעילה את הבריחה לאחר 300 מילישניות. לאחר כל רמה, כמות זו פוחתת ב 50 מילישניות.

## פונקציות:

- עם טעינת הדף, ה-JSON המכיל את Leaderboard של חמשת המצטיינים נכנס מה-Local Storage מקבל Parse, ונכנס לתוך הבלוק שלו ב-HTML. כאשר מרחף מעל שם, פופ-אפ קטן מציג את התאריך שבו נוצר הציון.
- לחצן 'התחל משחק' מפעיל את הפונקציה שמפעילה את ה-DIV ומתחיל את הטיימר. רק מתי שהמשחק התחיל, הפעלות קליקים (טובים ומזויפים) מתווספים לאלמנטים.
- ריחוף מעל ה-DIV גורם לפעולה מאוחרת, שהוא בורח בתוך המגרש. (CSS: LEFT, TOP: Math.random)
- לחיצה על ה-DIV לפני שהוא בורח מפעילה פונקציה שתוסיף נקודות ללוח התוצאות, ותקטין את כמות הקליקים לפני שתגיע לרמה הבאה.
- לחיצה בכל מקום אחר מפעילה פונקציה שתוסיף את "נקודות מזויפות" ללוח התוצאות.
- כל עשר לחיצות על ה-DIV מפעילות פונקציה שלוקח אותך לרמה הבאה, ושיציג את רמה החדשה בלוח.
- כאשר הזמן בשעון מסתיים, ALERT נפתחת להגיד לך כמה נקודות קיבלת (סה"כ הנקודות מינוס קליקים מזויפים).
- אימות בודק את leaderboard כדי לראות אם הציון נכנס לחמשת הראשונים. אם כן, בקש את השם, קבל את התאריך והזן את השם, התאריך, והציון למערך הציונים הגבוהים, והסר את הציון הנמוך ביותר. ואז "stringify" את המערך ל-JSON ותחזיר אותו ל-Local Storage. לבסוף, ודא שלוח leaderboard מעודכן.
- הפעלה מחדש של המשחק מביא הכל בחזרה ל-0.

# Catch Me If You Can!

**Concept of the game:** Click the rotating bar before it jumps away. Get the most amount of points before the clock runs out.

**Point calculation:** Each click gives you ten points times the level number. (Level 1 gives you ten points per click, level 2 gives you twenty, etc.)

Clicking anywhere but the rotating bar removes the level number of points. (You loose one point in level 1, two points in level 2, etc.)

**The clock:** You start off with 60 seconds on the clock. Every level you pass adds another ten seconds to the clock.

**Winning the game:** Complete five levels of ten clicks per level.

**Challenges:** At the start of the game, the bar rotates 360 degrees in 2 seconds. Every level speeds it up by 0.25 seconds (2 seconds in the first level. 1.75 in the second level, etc.) At the start of the game, hovering over the bar triggers the escape after 300 microseconds. After every level, that amount decreases by 50 microseconds.

## Functions:

- Upon page load, the JSON containing the leaderboard of top five scorers is pulled from the local storage, gets parsed, and entered into the HTML block. When hovering over a name, a small pop up displays the date the score was created.
- A Start Game button triggers the function that spins the bar and begins the timer. Only once the game has started do the rotating bar and false clicks triggers activate.
- Hovering over the bar triggers a delayed function that cases it to escape within the playing field. (CSS *top* and *left* in Math.random())
- Clicking the bar before it escapes triggers a function that will add points to the scoreboard and decrease the amount of clicks before getting to the next level.
- Clicking anywhere else triggers a function that will add the "lost points" to the scoreboard.
- Each ten clicks on the bar triggers a function that takes you to the next level, which gets displayed in the level board.
- When time runs out, the bar stops turning, and an alert opens up telling you how many points you scored (Total points minus lost clicks).
- A verification checks the leaderboard to see if the score entered the top five. If yes, prompt for the name, get the date, and enter the name, date, and score to the array of high scores, removing the lowest score. Then "stringify" the array into a JSON and return it to the "local storage". Finally, make sure that the high-scores board is updated.
- Restarting the game brings everything back to 0.

# Catch Me If You Can!

**Concept du jeu:** Cliquez sur la barre rotative avant qu'elle ne se sauve. Obtenez le plus grand nombre de points avant la fin du chronomètre.

**Calcul des points:** Chaque clic vous donne dix points multiplier par le nombre du niveau. (Le niveau 1 vous donne dix points par clic, le niveau 2 vous donne vingt, etc.)

Cliquer quelque part autre que sur la barre rotative supprime le nombre de points de niveau. (Vous perdez un point au niveau 1, deux points au niveau 2, etc.)

**Le chronomètre:** Vous commencez avec 60 secondes sur l'horloge. Chaque niveau que vous passez ajoute encore dix secondes à l'horloge.

**Gagner le jeu:** Terminez cinq niveaux de dix clics par niveau.

**Défis:** Au début du jeu, la barre tourne à 360 degrés en 2 secondes. Chaque niveau l'accélère de 0,25 seconde (2 secondes au premier niveau. 1,75 au second niveau, etc.) Au début du jeu, le survol de la barre déclenche l'échappement après 300 millisecondes. Après chaque niveau, cette quantité diminue de 50 millisecondes.

## Les fonctions:

- Lors du chargement de la page, le JSON contenant le classement des cinq meilleurs marqueurs est extrait du "local storage", est "parsed", puis entré dans le bloc HTML. Lorsque vous survolez un des noms, une petite fenêtre contextuelle affiche la date à laquelle le score a été créée.
- Un bouton "Start Game" déclenche la fonction qui fait tourner la barre et lance le chronomètre. Les déclencheurs de la barre rotative et des faux clics ne s'activent que lorsque le jeu a démarré.
- Le survol de la barre déclenche une fonction retardée qui lui cause de s'échapper sur le terrain de jeu. (CSS *top* et *left* en `Math.random()`).
- Cliquer sur la barre avant qu'elle ne s'échappe déclenche une fonction qui ajoutera des points au tableau de bord et réduira le nombre de clics avant de passer au niveau suivant.
- Cliquer n'importe où autre que sur la barre déclenche une fonction qui ajoute les "points perdus" au tableau de bord.
- Chaque dix clics sur la barre déclenche une fonction qui vous amène au niveau suivant qui s'incrémente dans le tableau des niveaux.
- Lorsque le temps au chrono est écoulé, la barre cesse de tourner et une alerte s'ouvre pour vous indiquer le nombre de points que vous avez marqués (Total des points moins les clics perdus).
- Une vérification vérifie le classement pour voir si le score est entré dans le top cinq. Si oui, "promptez" le nom, obtenez la date, puis entrez le nom, la date et le score dans le array des "high scores". En suite "stringifier" le array en JSON, puis le renvoyer au "local storage". Finalement, faire en sorte que le tableau des cinq meilleurs marqueurs soit mis à jour.
- Redémarrer le jeu ramène tout à 0.