

## Yahtzee-spel Javascript

Uitwerking met vastzetten d.m.v. classes (checkboxen mag ook)

### Eerste worp:

- Geen dobbelsteen in zicht
- Duidelijk moet zijn welke worp (van de 3) het is, in de hoeveelste beurt (*kan* zoals hier inde knop weergegeven worden)

Gooi worp 1 (beurt 1)

### Resultaten

hier komen de opgeslagen van de beurten

### Na een worp:

- Dobbelstenen moeten vastgezet kunnen worden (in dit voorbeeld met een onclick => class)
- Duidelijk moet zijn welke wordt, welke beurt de volgende is (hier weer in de knop weer gegeven)

Gooi worp 2 (beurt 1)



### Resultaten

hier komen de opgeslagen van de beurten

### Laatste (derde) worp:

- Voor deze worp moeten (opnieuw) de dobbelstenen vastgezet kunnen worden

Gooi worp 3 (beurt 1)



### Resultaten

hier komen de opgeslagen van de beurten

### Na de laatste (derde) worp:

- Worp wordt opgeslagen in een array (bijvoorbeeld aBeurten)
- De laatste wordt *gesorteerd (!)* aan de rechterkant weergegeven (weergave van *alle* beurten)
- De button geeft aan dat de volgende worp, worp 1 is in de volgende beurt

Gooi worp 1 (beurt 2)

**Start beurt 2**

### Resultaten

Beurt 1:      21 punten





















### Na de laatste (derde) worp:

- De laatste worp wordt opgeslagen in een array (bijvoorbeeld aBeurten)
- Deze wordt *gesorteerd (!)* en aan de rechterkant weergegeven (weergave van *alle* beurten)
- Het totaal van de dobbelsteen wordt erachter weergegeven

Gooi worp 1 (beurt 5)

## Start beurt 5

### Resultaten

Beurt 1:						21 punten
Beurt 2:						13 punten
Beurt 3:						25 punten (full house)
Beurt 4:						30 punten (kleine straat)

### Bijzondere worpen: (zie ook in bovenstaande afbeelding)

Bepaal bij een bijzondere worp hoeveel punten deze is:

- 50 punten Yahtzee: Alle dobbelsteen gelijk
- 40 punten Grote straat: 5 opeenvolgende dobbelstenen
- 30 punten Kleine straat: 4 opeenvolgende dobbelstenen
- 25 punten Full House: 3 dobbelstenen en 2 dobbelstenen gelijk

### Uitwerking:

- Zorg dat je meerdere functies gebruikt en her-gebruikt
- de 5 dobbelstenen links moeten met dezelfde functie worden opgebouwd als alle rijen rechts

### Mogelijke uitwerking:

Met globale variabelen en gebruikte functienamen met toelichting

```
<script type="text/javascript">
  var worp_nr = 1;
  var aWorp = [];
  var aVast = [false, false, false, false, false];
  var aBeurten = [];

  function worp() {...} // handelt een worp af (gooit 5 dobbelstenen, houdt worp en beurt bij e.a.)
  function zetVast(objImg, i) {...} // toggeld met een onclick op de dobbelsteen, de class van die image
  function showWorp(aWorp, bKlik) {...} // geeft de HTML terug met img van dobbelsten (met of zonder onclick mogelijkheid)
  function resultWorp(aWorp) {...} // berekend het resultaat van de laatste worp (punten en "full hoese oid.)
  function showBeurten(bKlik) {...} // laat mbv. showWorp() alle beurten aan de rechterkant zien
  function telAantal(x, arr) {...} // extra functie om aantal waarden (x) in een array (arr) te tellen
</script>
</head>
<body>
  <div class="container">
    <div>
      <button id="btn_worp" onclick="worp()">Gooi worp 1 (beurt 1)</button>
      <div id="dben">Start beurt 1</div>
    </div>
    <div>
      <h4>Resultaten</h4>
      <div id="res">hier komen de opgeslagen van de beurten</div>
    </div>
  </div>
</body>
```