
Igra 2

OPIS IGRE iks oks:

- Korisnik klikce na tabelu polja i igra IKS OKS igru
- Igrac X i igrac O se smenjuju sa klikanjem
- Pobednik je onaj ko sklopi tri u nizu znaka
- Tehnička implementacija:
 - Trebace nam html tabela koja ce biti klikabilna
 - Potrebno je da cavamo svaki klik misa i da u svakom momentu proveravamo ko je kliknuo i da azuriramo stanje
 - Potrebno je proveravati da li se kliknulo na prazno polje ili na koje je vec kliknuto
 - Potrebno je proveravati stalno da li se desila pobeda nekog igraca

DEO 1:

- HTML struktura fajla - tabela
- CSS fajl - stil za tabelu da može da se vidi na stranici
- JS fajl u kome ćemo da pišemo kod
- Trebalo bi da se napravi funkcionalnost da se klikne na polje i da se upise X ili O u zavisnosti da li je bio paran ili neparan klik

DEO 2:

- Dodati logiku ako da se ne upisuje u polje tabele znak igraca ukoliko to vec postoji
- Dodati sve moguće opcije za pobedu
- Dodati logiku i popup za pobedu, i dodati stil

DEO 3:

- Dodati stil za pobedu
- Srediti kod
- Dodati funkciju za timeOut (jer popup pauzira izvorsavanje pa se treci X ili O ne upisu pre pupa)
- Dodajemo funkcionalnost za reset igrice

DEO 1 IMPLEMENTACIJA

```
// HTML fajl
<html>
<head>
  <title>Igra Iks Oks</title>
  <link rel="stylesheet" href="iksoks.css">
  <script src="iksoks.js"></script>
</head>
<body>
  <h1>IKS OKS</h1>
  <table>
```

```

<tr>
  <td id="polje00" onclick="potez()"></td>
  <td id="polje10" onclick="potez()"></td>
  <td id="polje20" onclick="potez()"></td>
</tr>
<tr>
  <td id="polje01" onclick="potez()"></td>
  <td id="polje11" onclick="potez()"></td>
  <td id="polje21" onclick="potez()"></td>
</tr>
<tr>
  <td id="polje02" onclick="potez()"></td>
  <td id="polje12" onclick="potez()"></td>
  <td id="polje22" onclick="potez()"></td>
</tr>
</table>
<script type="text/javascript">
  var polje00 = document.getElementById("polje00");
  polje00.setAttribute('onclick', 'potez("polje00")');
  var polje10 = document.getElementById("polje10");
  polje10.setAttribute('onclick', 'potez("polje10")');
  var polje20 = document.getElementById("polje20");
  polje20.setAttribute('onclick', 'potez("polje20")');
  var polje01 = document.getElementById("polje01");
  polje01.setAttribute('onclick', 'potez("polje01")');
  var polje11 = document.getElementById("polje11");
  polje11.setAttribute('onclick', 'potez("polje11")');
  var polje21 = document.getElementById("polje21");
  polje21.setAttribute('onclick', 'potez("polje21")');
  var polje02 = document.getElementById("polje02");
  polje02.setAttribute('onclick', 'potez("polje02")');
  var polje12 = document.getElementById("polje12");
  polje12.setAttribute('onclick', 'potez("polje12")');
  var polje22 = document.getElementById("polje22");
  polje22.setAttribute('onclick', 'potez("polje22")');
</script>
</body>
</html>

```

```
// CSS fajl
```

```

td {
  border: solid blue 5px;
  width: 50px;
  height: 50px;
}

```

```
// JS fajl
```

```
var broj_poteza = 0;
```

```

function potez(polje_id) {
    var id = document.getElementById(polje_id);
    var igrac1 = 'X';
    var igrac2 = 'O';

    // 0 2 4 6 8 -> x
    if (broj_poteza == 0 || broj_poteza == 2 || broj_poteza == 4 ||
broj_poteza == 6 || broj_poteza == 8) {
        id.innerHTML = igrac1;
    } else {
        id.innerHTML = igrac2;
    }
    broj_poteza++;
}

```

SWITCH naredba - Umesto ifa za broj poteza, pokazati switch

```

switch (broj_poteza) {
    case 0:
        id.innerHTML = igrac1;
        break;
    case 1:
        id.innerHTML = igrac2;
        break;
    case 2:
        id.innerHTML = igrac1;
        break;
    case 3:
        id.innerHTML = igrac2;
        break;
    case 4:
        id.innerHTML = igrac1;
        break;
    case 5:
        id.innerHTML = igrac2;
        break;
    case 6:
        id.innerHTML = igrac1;
        break;
    case 7:
        id.innerHTML = igrac2;
        break;
    case 8:
        id.innerHTML = igrac1;
        break;
    case 9:
        id.innerHTML = igrac2;
        break;
    default:

```

```
        break;
    }
}
```

Redukovati cases:

```
switch (broj_poteza) {
    case 0: case 2: case 4: case 6: case 8:
        id.innerHTML = igrac1;
        break;
    case 1: case 3: case 5: case 7: case 9:
        id.innerHTML = igrac2;
        break;
    default:
        break;
}
```

DEO 2 Implementacija

```
// dodajemo u JS fajlu kod da se ne upisuje novi X ili O na mesto gde je
vec upisan
```

```
...
var id = document.getElementById(polje_id);
if (id.innerHTML === 'O' || id.innerHTML === 'X') {
    return;
}
var igrac1 = 'X';
var igrac2 = 'O';
...
```

```
// dodajemo opcije za pobedu u script tagu u HTML fajlu
```

```
...
var polje22 = document.getElementById("polje22");
polje22.setAttribute('onclick', 'potez("polje22")');
// pobede
var red1 = [polje00, polje10, polje20]
var red2 = [polje01, polje11, polje21]
var red3 = [polje02, polje12, polje22]
var kol1 = [polje00, polje01, polje02]
var kol2 = [polje10, polje11, polje12]
var kol3 = [polje20, polje21, polje22]
var d1 = [polje00, polje11, polje22]
var d2 = [polje02, polje11, polje20]
var pobede = [red1, red2, red3, kol1, kol2, kol3, d1, d2]
</script>
...
```

```
// u JS fajl dodajemo proveru da li se desilo da su tri u nizu ista
znaka za sve od mogucih pobednickih kombinacija
```

```
...
broj_poteza++;
    // red 1
    if (red1[0].innerHTML === 'X' && red1[1].innerHTML === 'X' &&
red1[2].innerHTML === 'X') {
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
    if (red1[0].innerHTML === 'O' && red1[1].innerHTML === 'O' &&
red1[2].innerHTML === 'O') {
        alert("Igrac O je pobedio")
    }
    // red 2
    if (red2[0].innerHTML === 'X' && red2[1].innerHTML === 'X' &&
red2[2].innerHTML === 'X') {
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
    if (red2[0].innerHTML === 'O' && red2[1].innerHTML === 'O' &&
red2[2].innerHTML === 'O') {
        alert("Igrac O je pobedio")
    }
    // red 3
    if (red3[0].innerHTML === 'X' && red3[1].innerHTML === 'X' &&
red3[2].innerHTML === 'X') {
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
    if (red3[0].innerHTML === 'O' && red3[1].innerHTML === 'O' &&
red3[2].innerHTML === 'O') {
        alert("Igrac O je pobedio")
    }
    // kolona1
    if (kol1[0].innerHTML === 'X' && kol1[1].innerHTML === 'X' &&
kol1[2].innerHTML === 'X') {
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
    if (kol1[0].innerHTML === 'O' && kol1[1].innerHTML === 'O' &&
kol1[2].innerHTML === 'O') {
        alert("Igrac O je pobedio")
    }
    // kolona2
    if (kol2[0].innerHTML === 'X' && kol2[1].innerHTML === 'X' &&
kol2[2].innerHTML === 'X') {
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
    if (kol2[0].innerHTML === 'O' && kol2[1].innerHTML === 'O' &&
kol2[2].innerHTML === 'O') {
        alert("Igrac O je pobedio")
    }
    // kolona3
```

```

    if (kol3[0].innerHTML === 'X' && kol3[1].innerHTML === 'X' &&
kol3[2].innerHTML === 'X') {
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
    if (kol3[0].innerHTML === 'O' && kol3[1].innerHTML === 'O' &&
kol3[2].innerHTML === 'O') {
        alert("Igrac O je pobedio")
    }
    // d1
    if (d1[0].innerHTML === 'X' && d1[1].innerHTML === 'X' &&
d1[2].innerHTML === 'X') {
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
    if (d1[0].innerHTML === 'O' && d1[1].innerHTML === 'O' &&
d1[2].innerHTML === 'O') {
        alert("Igrac O je pobedio")
    }
    // d2
    if (d2[0].innerHTML === 'X' && d2[1].innerHTML === 'X' &&
d2[2].innerHTML === 'X') {
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
    if (d2[0].innerHTML === 'O' && d2[1].innerHTML === 'O' &&
d2[2].innerHTML === 'O') {
        alert("Igrac O je pobedio")
    }
}

```

DEO 3 implementacija

```

// dodajemo da se pauzira popup
    if (lista[0].innerHTML == "O" && lista[1].innerHTML == "O" &&
lista[2].innerHTML == "O") {
        setTimeout("alert('Igrac O je pobedio!');", 1);
        //alert("Igrac O je pobedio!")
        return true;
    }

```

```

// u CSS fajlu setujemo klasu za stanje kliknuto a u JS kodu koristimo
// css dodajemo bilo gdje

```

```

td.kliknuto {
    background-color: aqua;
}

```

```

// JS
var igrac2 = 'O';
id.setAttribute('class', 'kliknuto')

```

```

// 0 2 4 6 8 -> x

```

```
// dodajemo da se setuje klasa da je zeleno kada je bila pobeda
// csss
td.pobeda {
    background-color: green;
}
```

```
// js u svakom ifu se doda sa azuriranim imenom promenljive
if (red1[0].innerHTML === 'X' && red1[1].innerHTML === 'X' &&
red1[2].innerHTML === 'X') {
    for (var i = 0; i < 3; i++) {
        red1[i].setAttribute('class', 'pobeda')
    }
    alert("Igrac X je pobedio");
}
```

```
// dodajemo u JS da ne moze dalje da se klikce kada se desi pobeda
var broj_poteza = 0;
var krajIgre = false;
```

```
function potez(polje_id) {
    var id = document.getElementById(polje_id);
    if (id.innerHTML === 'O' || id.innerHTML === 'X') {
        return;
    }
    if (krajIgre == true) {
        return
    }
    var igrac1 = 'X';
    var igrac2 = 'O';
    ...
    if (red1[0].innerHTML === 'X' && red1[1].innerHTML === 'X' &&
red1[2].innerHTML === 'X') {
        for (var i = 0; i < 3; i++) {
            red1[i].setAttribute('class', 'pobeda')
        }
        krajIgre = true;
        alert("Igrac X je pobedio")
    }
}
```

```
// dodajemo dugme sledeca igra
```

```
// HTML
```

```
</table>
```

```
<br>
```

```
<button id="dugme" onclick="resetuj()">Sledeca igra</button>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
// JS
```

```
function resetuj() {
    document.location.reload()
}
```