

Modulul 4

Obiectiv

Sarcina ta este să creezi un joc simplu de ghicit cuvinte folosind JavaScript. Jocul ar trebui să selecteze aleatoriu un cuvânt dintr-o listă predefinită, iar jucătorul trebuie să ghicească cuvântul literă cu literă. Jucătorul are un număr limitat de încercări pentru a ghici cuvântul corect.

Cerințe:

1. Folosește fișierul HTML furnizat din folderul tău Google Drive Extra -> Fișiere - Modulul 4.
2. Scrieți cod JavaScript pentru a efectua următoarele acțiuni:
 - a) Definiți un tablou care conține o listă de cuvinte pentru joc.
 - b) Selectați aleatoriu un cuvânt din matrice ca și cuvânt țintă pe care jucătorul să îl ghicească.
 - c) Afișați cuvântul țintă ca o serie de sublinieri reprezentând fiecare literă (de exemplu, „_____”).
 - d) Permiteți jucătorului să introducă câte o literă pe rând pentru a ghici cuvântul.
 - e) Verifică dacă litera ghicită este prezentă în cuvântul țintă. Dacă este, arată pozițiile literei ghicite în cuvânt.
 - f) Afișați cuvântul actualizat cu literele ghicite dezvăluite și sublinieri pentru literele rămase.
 - g) Urmăriți numărul de încercări făcute de jucător și limitați jocul la un număr maxim de încercări (de exemplu, 5).
 - h) Afișează un mesaj care indică dacă jucătorul a câștigat sau a pierdut jocul după atingerea numărului maxim de încercări.

Reguli:

1. Folosește JavaScript pentru a implementa funcționalitățile de bază ale jocului de ghicit cuvinte.
2. Definiți o listă predefinită de cuvinte pentru joc și selectați aleatoriu unul ca țintă cuvânt.
3. Permiteți jucătorului să introducă câte o literă pe rând și să urmărească numărul de încercări.
4. Afișează starea actuală a cuvântului cu literele ghicite dezvăluite și sublinieri pentru literele rămase.
5. Concentrați-vă pe oferirea unei experiențe de utilizator simple și intuitive în timpul alocat constrângere de 1 oră.

Această provocare oferă oportunitatea de a-ți demonstra abilitățile de JavaScript în construirea unui joc de ghicit cuvinte distractiv și interactiv. Concentrează-te pe implementarea funcționalităților de bază și pe oferirea de feedback jucătorului pe parcursul jocului.

Instrucțiuni pentru concurent

Vă rugăm să urmați următoarele instrucțiuni pentru a vă livra lucrarea.

1. Scrieți cod JavaScript pentru a crea matricea de obiecte de întrebare, a gestiona selecția jucătorului și a calcula scorul.
2. Afișați fiecare întrebare și opțiunile aferente pe pagina HTML.
3. Testează testul răspunzând la întrebări și verificând corectitudinea mesajelor afișate și scorul final.
4. Rețineți constrângerea de timp de 1 oră. Concentrați-vă pe implementarea funcționalităților de bază și a rezultatului vizual în intervalul de timp dat.
5. Salvați fișierele într-un folder numit „XX_Javascript_Module”, unde XX este numărul modulului.
6. Rezultatul ar trebui să fie fișierul .js cu codul JavaScript.

Noroc!