# Крестики-нолики

JavaScript

# Оранжевый блок для поля

## HTML

reg.php | searchnew.php | easysearch.php | basa.php | new 2.html | index.html

```
1   <!DOCTYPE html>
2   <html lang="en">
3   <head>
4       <meta charset="UTF-8">
5       <title>Document</title>
6       <link rel="stylesheet" href="style.css">
7       <script src="js.js"></script>
8   </head>
9   <body>
10      <div id="game"></div>
11  </body>
12  </html>
```

defer – выполнится код после загрузки страницы

# Оранжевый блок для поля

- CSS

reg.php | searchnew.php | easysearch.php | basa.php | new 2.html | index.html | style.css

```
1  #game {
2      width: 150px;
3      height: 150px;
4      background: orangered;
5  }
```

# Создаем 9 блоков для поля 3x3

- JavaScript

```
for (var i=0; i<9; i++) {
    document.getElementById('game').innerHTML+='<div class="block"></div>';
}
```

- CSS

```
.block {
    width: 50px;
    height: 50px;
    float: left;
    border: 1px solid white;
    box-sizing: border-box;
```

Чтобы встали в 1 строку

Чтобы граница была внутри элемента

# Разные способы избежать ошибки

- window.onload = function(){} || defer

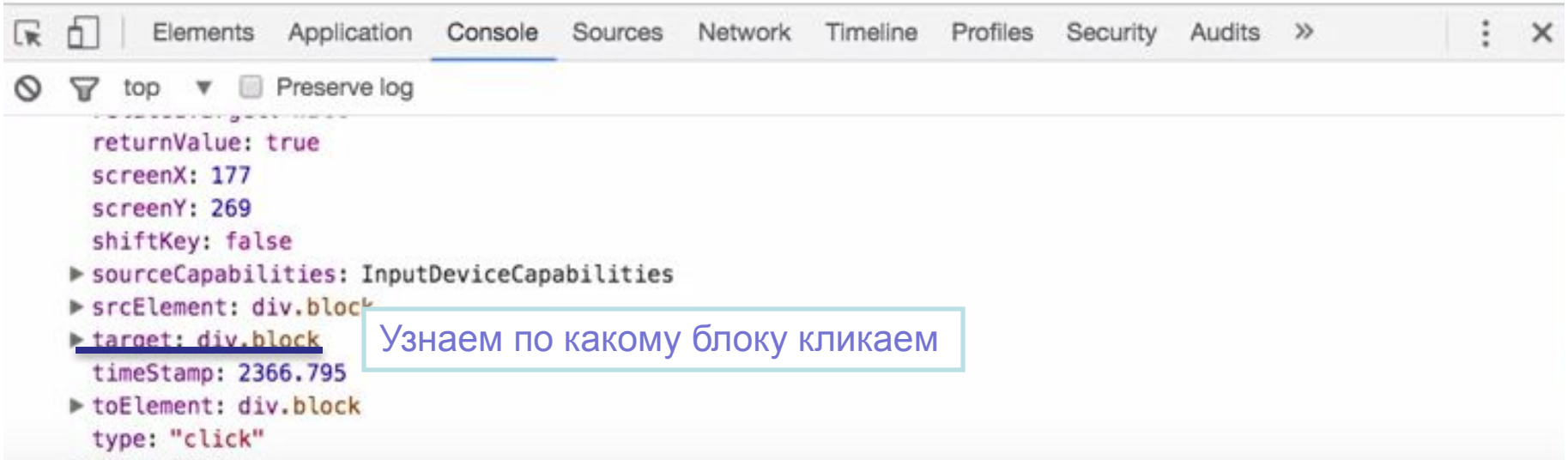
```
1  window.onload = function(){
2      for (var i=0; i<9; i++) {
3          document.getElementById('game').innerHTML+='<div class="block"></div>';
4      }
```

Ждет, когда окно загрузится (из HTML defer удаляется)

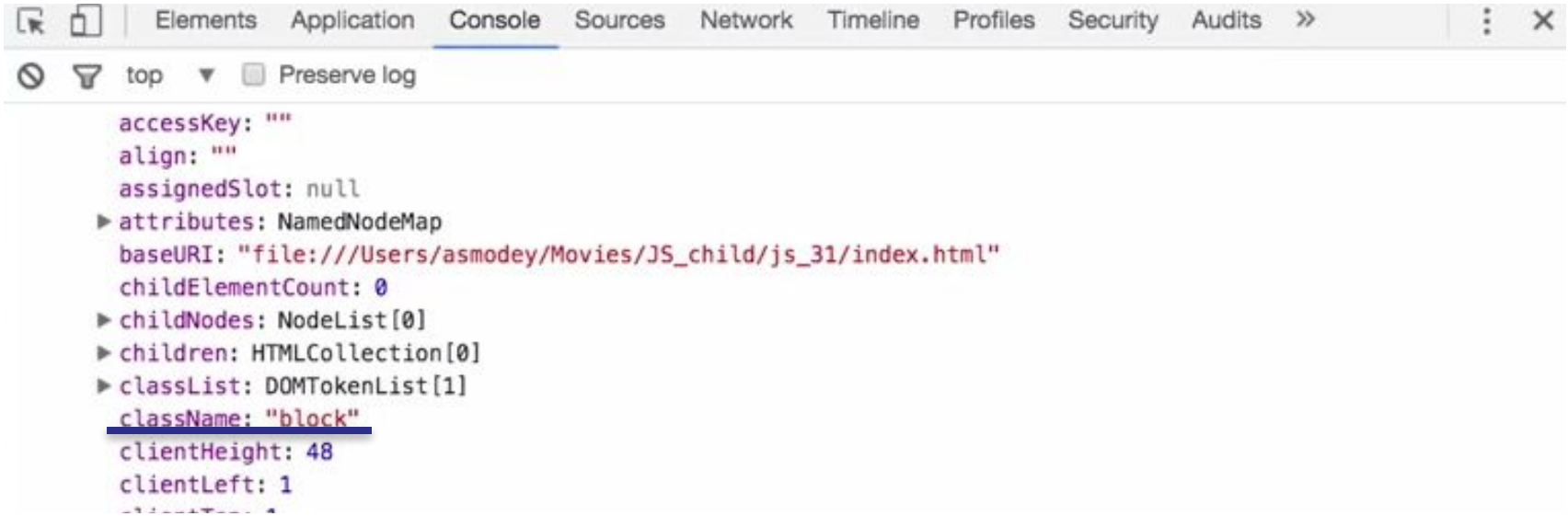
# Событие клик

- Отлавливаем клик

```
8    document.getElementById('game').onclick = function(event){
9        console.log(event);
```



# Внутри target



# Рисуем нолики в блоках, по которым кликнули

```
window.onload = function(){
    for (var i=0; i<9; i++) {
        document.getElementById('game').innerHTML+='<div class="block"></div>';
    }

    document.getElementById('game').onclick = function(event){
        console.log(event);
        if (event.target.className == 'block'){
            event.target.innerHTML = '0';
        }
    }

}
```

# Учимся расставлять X и 0 в зависимости от четности или не четности хода

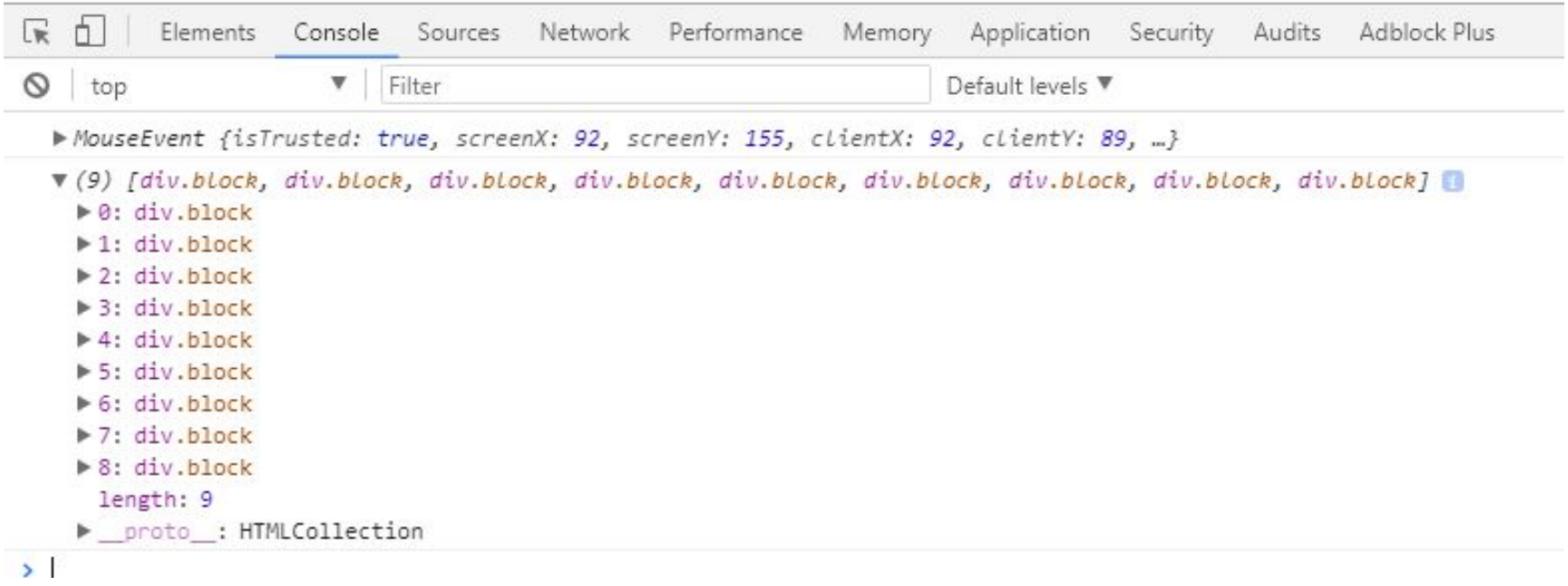
```
var hod = 0;

document.getElementById('game').onclick = function(event){
    console.log(event);
    if (event.target.className == 'block'){
        if (hod%2==0) {
            event.target.innerHTML = 'x';
        }
        else {
            event.target.innerHTML = '0';
        }
        hod++;
```

# Оформляем X и 0

```
.block {
    width: 50px;
    height: 50px;
    float: left;
    border: 1px solid white;
    box-sizing: border-box;
    line-height: 50px;
    text-align: center;
    font-size: 40px;
```

# Осталось написать функцию для завершения игры



# Условия победы:

3 по горизонтали.

```
        }
        hod++;
        checkWinner();
    }
}

function checkWinner(){
    var allblock = document.getElementsByClassName('block');
    console.log(allblock);
    if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[1].innerHTML=='x' && allblock[2].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[3].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[5].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[6].innerHTML=='x' && allblock[7].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
```

3 по вертикали

```
if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[3].innerHTML=='x' && allblock[6].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
if (allblock[1].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[7].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
if (allblock[2].innerHTML=='x' && allblock[5].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
```

2

```
if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
if (allblock[2].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[6].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
```

# Вся функция

```
function checkWinner(){
    var allblock = document.getElementsByClassName('block');
    console.log(allblock);
    if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[1].innerHTML=='x' && allblock[2].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[3].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[5].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[6].innerHTML=='x' && allblock[7].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[3].innerHTML=='x' && allblock[6].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[1].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[7].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[2].innerHTML=='x' && allblock[5].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[2].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[6].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    //нолики
    if (allblock[0].innerHTML=='0' && allblock[1].innerHTML=='0' && allblock[2].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[3].innerHTML=='0' && allblock[4].innerHTML=='0' && allblock[5].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[6].innerHTML=='0' && allblock[7].innerHTML=='0' && allblock[8].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[0].innerHTML=='0' && allblock[3].innerHTML=='0' && allblock[6].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[1].innerHTML=='0' && allblock[4].innerHTML=='0' && allblock[7].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[2].innerHTML=='0' && allblock[5].innerHTML=='0' && allblock[8].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[0].innerHTML=='0' && allblock[4].innerHTML=='0' && allblock[8].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[2].innerHTML=='0' && allblock[4].innerHTML=='0' && allblock[6].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
}

}
```

# Скрины файлов целиком

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Document</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
    <script src="js.js"></script>
</head>
<body>
    <div id="game"></div>
</body>
</html>
```

# Скрины файлов целиком

```
#game {
    width: 150px;
    height: 150px;
    background: orangered;
}

.block {
    width: 50px;
    height: 50px;
    float: left;
    border: 1px solid white;
    box-sizing: border-box;
    line-height: 50px;
    text-align: center;
    font-size: 40px;
    text-transform: uppercase;
}
```

# Скрины файлов целиком

```
1  window.onload = function(){
2      for (var i=0; i<9; i++) {
3          document.getElementById('game').innerHTML+='<div class="block"></div>';
4      }
5
6      var hod = 0;
7
8      document.getElementById('game').onclick = function(event){
9          console.log(event);
10         if (event.target.className == 'block'){
11             if (hod%2==0) {
12                 event.target.innerHTML = 'x';
13             }
14             else {
15                 event.target.innerHTML = '0';
16             }
17             hod++;
18             checkWinner();
19         }
20     }
21
22     function checkWinner(){
```

# Скрины файлов целиком

```
function checkWinner(){
    var allblock = document.getElementsByClassName('block');
    console.log(allblock);
    if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[1].innerHTML=='x' && allblock[2].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[3].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[5].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[6].innerHTML=='x' && allblock[7].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[3].innerHTML=='x' && allblock[6].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[1].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[7].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[2].innerHTML=='x' && allblock[5].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[0].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[8].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    if (allblock[2].innerHTML=='x' && allblock[4].innerHTML=='x' && allblock[6].innerHTML=='x') alert('Победили крестики');
    //нолики
    if (allblock[0].innerHTML=='0' && allblock[1].innerHTML=='0' && allblock[2].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[3].innerHTML=='0' && allblock[4].innerHTML=='0' && allblock[5].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[6].innerHTML=='0' && allblock[7].innerHTML=='0' && allblock[8].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[0].innerHTML=='0' && allblock[3].innerHTML=='0' && allblock[6].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[1].innerHTML=='0' && allblock[4].innerHTML=='0' && allblock[7].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[2].innerHTML=='0' && allblock[5].innerHTML=='0' && allblock[8].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[0].innerHTML=='0' && allblock[4].innerHTML=='0' && allblock[8].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
    if (allblock[2].innerHTML=='0' && allblock[4].innerHTML=='0' && allblock[6].innerHTML=='0') alert('Победили нолики');
}

}
```