Project 241
241 வது ஒப்படை

டிபி கோடிங் பாடசாலை

இணையப் பக்கத்தை பார்க்கவும்

Glitch: தொடர்ந்தவர்கள்

LIVEWORKSHEETS

- Hangman game உருவாக்குவோம்.

- முந்தைய 240 வது உருவாக்கத்தில் உருவாக்கிகொண்ட glitch projectயே இதற்காக பயன்படுத்தி முன்னாள் develop செய்துகொண்டு செல்வுளங்கள்.

- 240 வது இட்டத்தில் உருவாக்கி கொண்ட game ன் JavaScript பகுதியை உருவாக்குவோம்.

```
const wordlist = [
    {
        word: "Palindrome",
        hint: "A phrase readable both ways.",
    },
    {
        word: "Isogram",
        hint: "A word/phrase, letters get repeated far time.",
    },
    {
        word: "Anagram",
        hint: "A type word/ rearrangement of the letters.",
    },
    {
        word: "Aphorism",
        hint: "An art form using words on a surface to create images or expressions.",
    },
    {
        word: "Astronomy",
        hint: "The scientific study of celestial objects and phenomena.",
    },
    {
        word: "Baseball",
        hint: "A popular team player with a spherical ball.",
    },
    {
        word: "Cookies",
        hint: "A sweet treat made from cocoa beans.",
    },
    {
        word: "Carousel",
        hint: "A ride filled with colorful seats and a flower body.",
    },
    {
        word: "Cricket",
        hint: "The game of bat swatter and human ricli-certer.",
```

LIVEWORKSHEETS

```
    {
        word: "Cocoa",
        hint: "A woody plot consisting of a count, Partner have with leaphog.",
    },
    {
        word: "Algebra",
        hint: "A genre of music characterized by improvisation and syncopation.",
    },
    {
        word: "Camera",
        hint: "A device used to capture and record images or videos.",
    },
    {
        word: "Diamond",
        hint: "A gemstone known for its brilliance and hardness.",
```

- உங்களுக்கு மேலே உள்ளவாறு game ற்கு பயன்படும் word மற்றுமு் தொடர்புடையவாறு சொல் மற்றும் அதுக் சொல்லுக்கு தொடர்புடைய hint ஐ array ஒன்று உருவாக்கு ஆரம்பிக்க பெற்றுக்கொடுக்கப்பட்டுள்ள இட்டத்தில் உள்ளடக்கப்பட்டு உள்ளது.

```
const imagesArray = [
  "https://cdn.glitch.global/a3b0c18c-c7a1-4aa8-a72d-a24e21cf8f55/hangman-1.svg?v=1734823553150",
  "https://cdn.glitch.global/a3b0c18c-c7a1-4aa8-a72d-a24e21cf8f55/hangman-2.svg?v=1734823553760",
  "https://cdn.glitch.global/a3b0c18c-c7a1-4aa8-a72d-a24e21cf8f55/hangman-3.svg?v=1734823553970",
  "https://cdn.glitch.global/a3b0c18c-c7a1-4aa8-a72d-a24e21cf8f55/hangman-4.svg?v=1734823553980",
  "https://cdn.glitch.global/a3b0c18c-c7a1-4aa8-a72d-a24e21cf8f55/hangman-5.svg?v=1734823553a0a",
  "https://cdn.glitch.global/a3b0c18c-c7a1-4aa8-a72d-a24e21cf8f55/hangman-6.svg?v=1734823553d0",
```

- மேலும் மேலே உள்ளவாறு hangman முதலையைக் தேவையான images உள்ளடக்கி image array ஒன்றும் இட்டத்தின் உள்ளே உள்ளடக்கப்பட்டு உள்ளது .

- கீழே உள்ளவாறு script file உள்ளே variable காணப்படுகிறது.

```
const wordDisplay = document.querySelector(".word-display");
const guessesText = document.querySelector(".guesses-text b");
const keyboardDiv = document.querySelector(".keyboard");
const hangmanImage = document.querySelector(".hangman-box img");
const gameModal = document.querySelector(".game-modal");
const playAgainBtn = gameModal.querySelector("button");

let currentWord, correctLetters, wrongGuessCount;
const maxGuesses = 6;
```

LIVEWORKSHEETS

- Game ஆனது restart ஆவதற்கு தொடர்புடையவாறு கீழே உள்ளவாறு function ஐ உருவாக்குங்கள்.

```
const resetGame = () => {
    correctLetters = [];
    wrongGuessCount = 0;
    hangmanImage.src = "https://cdn.glitch.global/a3b0c18c-c7a1-4aa8-a72d-a24e21cf8f55/hangman-1.svg?v=1734823553150";
    guessesText.innerHtml = `${wrongGuessCount} / ${maxGuesses}`;
    keyboardDiv.querySelectorAll("button").forEach(btn => btn.classLists.remove("disabled"));
    gameModal.classLists.remove("show");
}
```

- அதன் உள்ளே சரியாக எழுத்துக்கள் உள்ளடங்க தொடர்புடையவாறு உள்ள array ஐ empty செய்யும்.

- பிழையான guess count செய்ய உள்ள variable ஆன wrongGuessCount ஐ 0 ஆக்கும்.

- Image ஐ கீழே உள்ளவாறு சரிசெய்யுங்கள்.

- அதன் பிறகு தோராயமான ஒரு சொல்லை wordlist ல் தெரிவு செய்து gameற்கு பெற்றுக்கொடுக்க கீழே உள்ளவாறு function ஐ உருவாக்கவும்.

```
const getRandomWord = () => {
    const { word, hint } = wordList[Math.floor(Math.random() * wordList.length)];
    currentWord = word;
    document.querySelector("b").textContent = hint;
    document.querySelector("h1").textContent = hint;
    resetGame();
}
```

- Game over ஆகும் போது execute ஆகும் function ஐ கீழே உள்ளவாறு உருவாக்கவும்.

```
    const gameOver = (isVictory) => {
        setTimeout(isVictory ? "You found the word:" : "The correct word was:", 186);
        gameModal.querySelector("h4").textContent = isVictory ? "Congrats!" : "Game Over!";
        gameModal.querySelector("p").textContent = isVictory ? "Congrats!" : "Game Over!";
        gameModal.querySelector("b").textContent = `${currentWord.toUpperCase()}!`;
        gameModal.classLists.add("show")
    }
```

LIVEWORKSHEETS

- Game ஐ play செய்யும் போது சரியான எழுத்துக்கள் மற்றும் பிழையான guessesறுகு தொடர்புடையவாறு நடக்க வேண்டியவற்றிற்கு தொடர்புடைய function ஐ கீழே உள்ளவாறு உருவாக்கவும்.

```
const initGame = (button, clickedLetter) => {
    if(!correctLetters.includes(clickedLetter)) {
        if(currentWord.toLowerCaseLetter, index) => {
            if(letter === clickedLetter) {
                correctLetters.push(letter);
                wordDisplay.querySelectorAll("li")[index].innerText = letter;
                wordDisplay.querySelectorAll("li")[index].classList.add("guessed");
            }
        });
    } else {
        wrongGuessCount++;

        hangmanImage.src = imagesArray[wrongGuessCount];
    }
    button.disabled = true;
    guessesText.innerText = `${wrongGuessCount} / ${maxGuesses}` ;

    if(wrongGuessCount === maxGuesses) return gameOver(false);
    if(correctLetters.length === currentWord.length) return gameOver(true);
}
```

- Game ல் உள்ள keyboard ன் உருவாக்கத்திற்கு தொடர்புடைய function ஐ கீழே உள்ளவாறு loop ஒன்றின் மூலம் உருவாக்கிகொள்ள முடியும்.

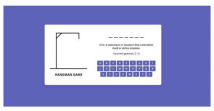
```
for (let i = 97; i <= 122; i++) {
    const button = document.createElement("button");
    button.innerText = String.fromCharCode(i);
    keyboardDiv.appendChild(button);
    button.addEventListener("click", (e) => initGame(e.target, String.fromCharCode(i)));
}
```

- இறுதியாக கீழே உள்ளவாறு functions call செய்து game ன் உருவாக்க ற் பகுதியை முடிக்கவும் .

```
getRandomWord();
playAgainBtn.addEventListener("click", getRandomWord);
```

- கீழே உள்ளவாறு keyboard உட்டன் game ன் ஆரம்பத்திற்கு முன் interface ஆனது தோன்றும்.

LIVEWORKSHEETS



LIVEWORKSHEETS