

Žaidimas atspėk raidę

Hangman yra klasikinis žodžių atspėjimo žaidimas, kurį jums tikriausiai patiko žaisti. Tačiau, kaip pradedantysis žiniatinklio kūrėjas, ar kada nors galvojote apie savo žaidimo „Hangman“ kūrimą? Pakaruoklio žaidimo kūrimas yra ne tik smagus ir įtraukiantis, bet ir puiki galimybė tobulinti žiniatinklio kūrimo ir problemų sprendimo įgūdžius.

Jei nesate susipažinę, Hangman yra žodžių atspėjimo žaidimas, kuriame žaidėjai bando atspėti visas atsitiktinai sugeneruoto žodžio raides per tam tikrą skaičių bandymų. Taip pat yra pakaruoklio iliustracija, kuri laipsniškai bus rodoma ant kartuvių dėl kiekvieno neteisingo spėjimo.

Šiame pradedantiesiems skirtame tinklaraščio įrašė parodysiu, kaip sukurti Hangman žaidimą HTML, CSS ir JavaScript. Kurdami šį žaidimą įgysite praktinės patirties ir pasinersite į esmines žiniatinklio kūrimo sąvokas, tokias kaip DOM manipuliavimas, įvykių tvarkymas, sąlyginiai teiginiai, masyvo naudojimas ir daugelis kitų.

„Hangman Game“ HTML ir „JavaScript“ vaizdo įrašų pamoka

Jei jums patinka mokytis per vaizdo įrašų vadovėlius, aukščiau pateiktas „YouTube“ vaizdo įrašas yra puikus šaltinis. Vaizdo įrašė paaiškinau kiekvieną kodo eilutę ir pateikiau informatyvių komentarų, kad „Hangman“ žaidimo kūrimo procesas būtų patogus ir lengvai sekamas pradedantiesiems.

Tačiau, jei jums patinka skaityti tinklaraščio įrašus arba norite nuoseklaus šio [žaidimo](#) kūrimo vadovo, galite tęsti šio įrašo skaitymą. Šio įrašo pabaigoje turėsite savo žaidimą Hangman, kurį galėsite žaisti arba parodyti savo draugams.

[Žingsniai, kaip sukurti „Hangman“ žaidimą HTML ir „JavaScript“.](#)

Norėdami sukurti „Hangman“ žaidimą naudodami HTML, CSS ir „JavaScript“, vadovaukitės šiomis nuosekliomis instrukcijomis:

1. Sukurkite aplanką. Šį aplanką galite pavadinti kaip tik norite, o šiame aplanke susikurkite minėtus failus.
2. Sukurkite `index.html` failą. Failo pavadinimas turi būti indeksas, o jo plėtinys – `.html`
3. Sukurkite `style.css` failą. Failo pavadinimas turi būti stilius, o plėtinys – `.css`

4. Sukurkite scenarijų aplanką su `word-list.js` ir `script.js` failais. Failų plėtinys turi būti `.js`, o failai turi būti scenarijų aplanke.

5. Atsisiųskite ir įdėkite aplanką `Vaizdai` į savo projekto katalogą. Šiame aplanke yra žaidimui reikalingi vaizdai ir gifai.

Norėdami pradėti, prie failo pridėkite šiuos HTML kodus `index.html`. Šie kodai apima esminius HTML elementus, tokius kaip modalinė dėžė ir žaidimo konteineris. Naudodami JavaScript vėliau pridėsime arba pakeisime šiuos elementus ir atsitiktine tvarka suskirstysime žaidimo raides, užuominas ir klaviatūros klavišus.

```
<!DOCTYPE html><font></font>

<!-- Coding By CodingNepal - www.codingnepalweb.com --><font></font>

<html lang="en"><font></font>

<head><font></font>

  <meta charset="UTF-8"><font></font>

  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1.0"><font></font>

  <title>Hangman Game JavaScript | CodingNepal</title><font></font>

  <link rel="stylesheet" href="style.css"><font></font>

  <script src="scripts/word-list.js" defer></script><font></font>

  <script src="scripts/script.js" defer></script><font></font>

</head><font></font>

<body><font></font>

  <div class="game-modal"><font></font>

    <div class="content"><font></font>

      <font></font>

      <h4>Game Over!</h4><font></font>

      <p>The correct word was: <b>rainbow</b></p><font></font>

      <button class="play-again">Play Again</button><font></font>
```

```

        </div><font></font>

</div><font></font>

<div class="container"><font></font>

    <div class="hangman-box"><font></font>

        <font></font>

        <h1>Hangman Game</h1><font></font>

    </div><font></font>

    <div class="game-box"><font></font>

        <ul class="word-display"></ul><font></font>

        <h4 class="hint-text">Hint: <b></b></h4><font></font>

        <h4 class="guesses-text">Incorrect guesses:
<b></b></h4><font></font>

        <div class="keyboard"></div><font></font>

    </div><font></font>

</div><font></font>

</body><font></font>

</html>

```

Tada prie failo pridėkite šiuos CSS kodus, `style.css` kad pritaikytumėte žaidimo vaizdinį stilių: spalvą, šriftą, kraštinę, foną ir tt Dabar, jei įkelsite tinklalapį į naršyklę, pamatysite žaidimą Hangman su įvairiais stiliais. elementai. Galite žaisti su spalvomis, šriftais, kraštinėmis, fonais ir dar daugiau, kad suteiktumėte savo žaidimui Hangman unikalią ir patrauklią vaizdą.

```

/* Importing Google font - Open Sans */<font></font>

@import
url("https://fonts.googleapis.com/css2?family=Open+Sans:wght@400;500;600;700
&display=swap");<font></font>

* {<font></font>

```

```
margin: 0;<font></font>

padding: 0;<font></font>

box-sizing: border-box;<font></font>

font-family: "Open Sans", sans-serif;<font></font>
}<font></font>

body {<font></font>

  display: flex;<font></font>

  padding: 0 10px;<font></font>

  align-items: center;<font></font>

  justify-content: center;<font></font>

  min-height: 100vh;<font></font>

  background: #5E63BA;<font></font>
}<font></font>

.container {<font></font>

  display: flex;<font></font>

  width: 850px;<font></font>

  gap: 70px;<font></font>

  padding: 60px 40px;<font></font>

  background: #fff;<font></font>

  border-radius: 10px;<font></font>

  align-items: flex-end;<font></font>

  justify-content: space-between;<font></font>

  box-shadow: 0 10px 20px rgba(0,0,0,0.1);<font></font>
}<font></font>
```

```
.hangman-box img {<font></font>

    user-select: none;<font></font>

    max-width: 270px;<font></font>
}<font></font>

.hangman-box h1 {<font></font>

    font-size: 1.45rem;<font></font>

    text-align: center;<font></font>

    margin-top: 20px;<font></font>

    text-transform: uppercase;<font></font>
}<font></font>

.game-box .word-display {<font></font>

    gap: 10px;<font></font>

    list-style: none;<font></font>

    display: flex;<font></font>

    flex-wrap: wrap;<font></font>

    justify-content: center;<font></font>

    align-items: center;<font></font>
}<font></font>

.word-display .letter {<font></font>

    width: 28px;<font></font>

    font-size: 2rem;<font></font>

    text-align: center;<font></font>

    font-weight: 600;<font></font>

    margin-bottom: 40px;<font></font>
}
```

```
    text-transform: uppercase;<font></font>

    border-bottom: 3px solid #000;<font></font>
}<font></font>

.word-display .letter.guessed {<font></font>

    margin: -40px 0 35px;<font></font>

    border-color: transparent;<font></font>
}<font></font>

.game-box h4 {<font></font>

    text-align: center;<font></font>

    font-size: 1.1rem;<font></font>

    font-weight: 500;<font></font>

    margin-bottom: 15px;<font></font>
}<font></font>

.game-box h4 b {<font></font>

    font-weight: 600;<font></font>
}<font></font>

.game-box .guesses-text b {<font></font>

    color: #ff0000;<font></font>
}<font></font>

.game-box .keyboard {<font></font>

    display: flex;<font></font>

    gap: 5px;<font></font>

    flex-wrap: wrap;<font></font>

    margin-top: 40px;<font></font>
```

```
    justify-content: center;<font></font>
}<font></font>

:where(.game-modal, .keyboard) button {<font></font>

    color: #fff;<font></font>

    border: none;<font></font>

    outline: none;<font></font>

    cursor: pointer;<font></font>

    font-size: 1rem;<font></font>

    font-weight: 600;<font></font>

    border-radius: 4px;<font></font>

    text-transform: uppercase;<font></font>

    background: #5E63BA;<font></font>
}<font></font>

.keyboard button {<font></font>

    padding: 7px;<font></font>

    width: calc(100% / 9 - 5px);<font></font>
}<font></font>

.keyboard button[disabled] {<font></font>

    pointer-events: none;<font></font>

    opacity: 0.6;<font></font>
}<font></font>

:where(.game-modal, .keyboard) button:hover {<font></font>

    background: #8286c9;<font></font>
}<font></font>
```

```
.game-modal {<font></font>

  position: fixed;<font></font>

  top: 0;<font></font>

  left: 0;<font></font>

  width: 100%;<font></font>

  height: 100%;<font></font>

  opacity: 0;<font></font>

  pointer-events: none;<font></font>

  background: rgba(0,0,0,0.6);<font></font>

  display: flex;<font></font>

  align-items: center;<font></font>

  justify-content: center;<font></font>

  z-index: 9999;<font></font>

  padding: 0 10px;<font></font>

  transition: opacity 0.4s ease;<font></font>
}<font></font>

.game-modal.show {<font></font>

  opacity: 1;<font></font>

  pointer-events: auto;<font></font>

  transition: opacity 0.4s 0.4s ease;<font></font>
}<font></font>

.game-modal .content {<font></font>

  padding: 30px;<font></font>

  max-width: 420px;<font></font>
```



```
width: 100%;<font></font>

border-radius: 10px;<font></font>

background: #fff;<font></font>

text-align: center;<font></font>

box-shadow: 0 10px 20px rgba(0,0,0,0.1);<font></font>

}<font></font>

.game-modal img {<font></font>

    max-width: 130px;<font></font>

    margin-bottom: 20px;<font></font>

}<font></font>

.game-modal img[src="images/victory.gif"] {<font></font>

    margin-left: -10px;<font></font>

}<font></font>

.game-modal h4 {<font></font>

    font-size: 1.53rem;<font></font>

}<font></font>

.game-modal p {<font></font>

    font-size: 1.15rem;<font></font>

    margin: 15px 0 30px;<font></font>

    font-weight: 500;<font></font>

}<font></font>

.game-modal p b {<font></font>

    color: #5E63BA;<font></font>

    font-weight: 600;<font></font>
```

```
}<font></font>

.game-modal button {<font></font>

    padding: 12px 23px;<font></font>

}<font></font>

<font></font>

@media (max-width: 782px) {<font></font>

    .container {<font></font>

        flex-direction: column;<font></font>

        padding: 30px 15px;<font></font>

        align-items: center;<font></font>

    }<font></font>

    .hangman-box img {<font></font>

        max-width: 200px;<font></font>

    }<font></font>

    .hangman-box h1 {<font></font>

        display: none;<font></font>

    }<font></font>

    .game-box h4 {<font></font>

        font-size: 1rem;<font></font>

    }<font></font>

    .word-display .letter {<font></font>

        margin-bottom: 35px;<font></font>

        font-size: 1.7rem;<font></font>

    }<font></font>
```

```

.word-display .letter.guessed {<font></font>
    margin: -35px 0 25px;<font></font>
}<font></font>

.game-modal img {<font></font>
    max-width: 120px;<font></font>
}<font></font>

.game-modal h4 {<font></font>
    font-size: 1.45rem;<font></font>
}<font></font>

.game-modal p {<font></font>
    font-size: 1.1rem;<font></font>
}<font></font>

.game-modal button {<font></font>
    padding: 10px 18px;<font></font>
}<font></font>
}

```

Tada prie failo pridėkite šį „JavaScript“ kodą `word-list.js`: Šiame scenarijuje yra įvairių žodžių sąrašas ir atitinkamos užuominos. Nedvejodami išplėskite šį sąrašą, kad „Hangman“ žaidimas žaidėjams būtų dar malonesnis ir sudėtingesnis.

```

const wordList = [<font></font>
    {<font></font>
        word: "guitar",<font></font>
        hint: "A musical instrument with strings."<font></font>
    },<font></font>

```

{

word: "oxygen",

hint: "A colorless, odorless gas essential for life."

},

{

word: "mountain",

hint: "A large natural elevation of the Earth's surface."

},

{

word: "painting",

hint: "An art form using colors on a surface to create images or expression."

},

{

word: "astronomy",

hint: "The scientific study of celestial objects and phenomena."

},

{

word: "football",

hint: "A popular sport played with a spherical ball."

},

{

word: "chocolate",

hint: "A sweet treat made from cocoa beans."

},

{

word: "butterfly",

hint: "An insect with colorful wings and a slender body."

},

{

word: "history",

hint: "The study of past events and human civilization."

},

{

word: "pizza",

hint: "A savory dish consisting of a round, flattened base with toppings."

},

{

word: "jazz",

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 precious gemstone known for its brilliance and hardness."

},

{

word: "adventure",

hint: "An exciting or daring experience."

},

{

word: "science",

hint: "The systematic study of the structure and behavior of the physical and natural world."

},

{

word: "bicycle",

hint: "A human-powered vehicle with two wheels."

},

{

word: "sunset",

hint: "The daily disappearance of the sun below the horizon."

},

{

word: "coffee",

hint: "A popular caffeinated beverage made from roasted coffee beans."

},

{

word: "dance",

hint: "A rhythmic movement of the body often performed to music."

},

{

word: "galaxy",

hint: "A vast system of stars, gas, and dust held together by gravity."

},

{

word: "orchestra",

hint: "A large ensemble of musicians playing various instruments."

},

{

word: "volcano",

hint: "A mountain or hill with a vent through which lava, rock fragments, hot vapor, and gas are ejected."

},

{

word: "novel",

hint: "A long work of fiction, typically with a complex plot and characters."

},

{

word: "sculpture",

hint: "A three-dimensional art form created by shaping or combining materials."

},

{

word: "symphony",

hint: "A long musical composition for a full orchestra, typically in multiple movements."

},

{

word: "architecture",

hint: "The art and science of designing and constructing buildings."

},

{

word: "ballet",

hint: "A classical dance form characterized by precise and graceful movements."

},

{

word: "astronaut",

hint: "A person trained to travel and work in space."

},

{

word: "waterfall",

hint: "A cascade of water falling from a height."

},

{

word: "technology",

hint: "The application of scientific knowledge for practical purposes."

},

{

word: "rainbow",

hint: "A meteorological phenomenon that is caused by reflection, refraction, and dispersion of light."

},

{

word: "universe",

hint: "All existing matter, space, and time as a whole."

},

{

word: "piano",

hint: "A musical instrument played by pressing keys that cause hammers to strike strings."

},

{

word: "vacation",

hint: "A period of time devoted to pleasure, rest, or relaxation."

},

{

word: "rainforest",

hint: "A dense forest characterized by high rainfall and biodiversity."

},

{

word: "theater",

hint: "A building or outdoor area in which plays, movies, or other performances are staged."

},

{

word: "telephone",

hint: "A device used to transmit sound over long distances."

},

{

word: "language",

hint: "A system of communication consisting of words, gestures, and syntax."

},

{

word: "desert",

hint: "A barren or arid land with little or no precipitation."

},

{

word: "sunflower",

hint: "A tall plant with a large yellow flower head."

},

{

word: "fantasy",

hint: "A genre of imaginative fiction involving magic and supernatural elements."

},

{

word: "telescope",

hint: "An optical instrument used to view distant objects in space."

},

{

word: "breeze",

hint: "A gentle wind."

},

{

word: "oasis",

hint: "A fertile spot in a desert where water is found."

},

{

word: "photography",

hint: "The art, process, or practice of creating images by recording light or other electromagnetic radiation."

},

{

word: "safari",

hint: "An expedition or journey, typically to observe wildlife in their natural habitat."

},

{

word: "planet",

hint: "A celestial body that orbits a star and does not produce light of its own."

},

{

word: "river",

hint: "A large natural stream of water flowing in a channel to the sea, a lake, or another such stream."

},

{

word: "tropical",

hint: "Relating to or situated in the region between the Tropic of Cancer and the Tropic of Capricorn."

},

{

word: "mysterious",

hint: "Difficult or impossible to understand, explain, or identify."

},

{

word: "enigma",

hint: "Something that is mysterious, puzzling, or difficult to understand."

},

{

word: "paradox",

hint: "A statement or situation that contradicts itself or defies intuition."

},

{

word: "puzzle",

hint: "A game, toy, or problem designed to test ingenuity or knowledge."

},

{

word: "whisper",

hint: "To speak very softly or quietly, often in a secretive manner."

},

{

word: "shadow",

hint: "A dark area or shape produced by an object blocking the light."

},

{

word: "secret",

hint: "Something kept hidden or unknown to others."

},

{

word: "curiosity",

hint: "A strong desire to know or learn something."

},

{

word: "unpredictable",

hint: "Not able to be foreseen or known beforehand;
uncertain."

},

{

word: "obfuscate",

hint: "To confuse or bewilder someone; to make something unclear or
difficult to understand."

},

{

word: "unveil",

hint: "To make known or reveal something previously secret or
unknown."

},

{

word: "illusion",

hint: "A false perception or belief; a deceptive appearance or
impression."

},

{

```

    word: "moonlight",<font></font>

    hint: "The light from the moon."<font></font>

},<font></font>

{<font></font>

    word: "vibrant",<font></font>

    hint: "Full of energy, brightness, and life."<font></font>

},<font></font>

{<font></font>

    word: "nostalgia",<font></font>

    hint: "A sentimental longing or wistful affection for the
past."<font></font>

},<font></font>

{<font></font>

    word: "brilliant",<font></font>

    hint: "Exceptionally clever, talented, or impressive."<font></font>

},<font></font>

];

```

Galiausiai prie failo pridėkite šį JavaScript kodą `script.js`. Šis scenarijaus kodas bus atsakingas už žaidimo logiką, įskaitant atsitiktinio žodžio generavimą, vartotojo įvesties tvarkymą, atspėtų raidžių stebėjimą, teisingų spėjimų tikrinimą ir pakaruoklio vizualinio vaizdo atnaujinimą žaidimo eigoje.

```

const wordDisplay = document.querySelector(".word-display");<font></font>

const guessesText = document.querySelector(".guesses-text b");<font></font>

const keyboardDiv = document.querySelector(".keyboard");<font></font>

const hangmanImage = document.querySelector(".hangman-box
img");<font></font>

```

```
const gameModal = document.querySelector(".game-modal");<font></font>

const playAgainBtn = gameModal.querySelector("button");<font></font>

<font></font>

// Initializing game variables<font></font>

let currentWord, correctLetters, wrongGuessCount;<font></font>

const maxGuesses = 6;<font></font>

<font></font>

const resetGame = () => {<font></font>

    // Resetting game variables and UI elements<font></font>

    correctLetters = [];<font></font>

    wrongGuessCount = 0;<font></font>

    hangmanImage.src = "images/hangman-0.svg";<font></font>

    guessesText.innerHTML = `${wrongGuessCount} /
    ${maxGuesses}`;<font></font>

    wordDisplay.innerHTML = currentWord.split("").map(() => `<li
    class="letter"></li>`).join("");<font></font>

    keyboardDiv.querySelectorAll("button").forEach(btn => btn.disabled =
    false);<font></font>

    gameModal.classList.remove("show");<font></font>

}<font></font>

<font></font>

const getRandomWord = () => {<font></font>

    // Selecting a random word and hint from the wordList<font></font>

    const { word, hint } = wordList[Math.floor(Math.random() *
    wordList.length)];<font></font>

    currentWord = word; // Making currentWord as random word<font></font>
```



```

    document.querySelector(".hint-text b").innerText = hint;<font></font>

    resetGame();<font></font>

}<font></font>

<font></font>

const gameOver = (isVictory) => {<font></font>

    // After game complete.. showing modal with relevant
    details<font></font>

    const modalText = isVictory ? `You found the word:` : 'The correct word
    was:';<font></font>

    gameModal.querySelector("img").src = `images/${isVictory ? 'victory' :
    'lost'}.gif`;<font></font>

    gameModal.querySelector("h4").innerText = isVictory ? 'Congrats!' :
    'Game Over!';<font></font>

    gameModal.querySelector("p").innerHTML = `${modalText}
    <b>${currentWord}</b>`;<font></font>

    gameModal.classList.add("show");<font></font>

}<font></font>

<font></font>

const initGame = (button, clickedLetter) => {<font></font>

    // Checking if clickedLetter is exist on the currentWord<font></font>

    if(currentWord.includes(clickedLetter)) {<font></font>

        // Showing all correct letters on the word display<font></font>

        [...currentWord].forEach((letter, index) => {<font></font>

            if(letter === clickedLetter) {<font></font>

                correctLetters.push(letter);<font></font>

                wordDisplay.querySelectorAll("li")[index].innerText =
                letter;<font></font>

```

```

wordDisplay.querySelectorAll("li")[index].classList.add("guessed");<font></font>
ont>

    }<font></font>

});<font></font>

} else {<font></font>

    // If clicked letter doesn't exist then update the wrongGuessCount
and hangman image<font></font>

    wrongGuessCount++;<font></font>

    hangmanImage.src = `images/hangman-
${wrongGuessCount}.svg`;<font></font>

}<font></font>

    button.disabled = true; // Disabling the clicked button so user can't
click again<font></font>

    guessesText.innerText = `${wrongGuessCount} /
${maxGuesses}`;<font></font>

<font></font>

    // Calling gameOver function if any of these condition
meets<font></font>

    if(wrongGuessCount === maxGuesses) return gameOver(false);<font></font>

    if(correctLetters.length === currentWord.length) return
gameOver(true);<font></font>

}<font></font>

<font></font>

// Creating keyboard buttons and adding event listeners<font></font>

for (let i = 97; i <= 122; i++) {<font></font>

    const button = document.createElement("button");<font></font>

    button.innerText = String.fromCharCode(i);<font></font>

```

```
keyboardDiv.appendChild(button);<font></font>

    button.addEventListener("click", (e) => initGame(e.target,
String.fromCharCode(i)));<font></font>

}<font></font>

<font></font>

getRandomWord();<font></font>

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

Tai viskas! Norint geriau suprasti „JavaScript“ kodą, rekomenduoju žiūrėti aukščiau pateiktą vaizdo įrašo pamoką, atidžiai stebėti kodo komentarus ir eksperimentuoti su kodu.

Išvada ir baigiamieji žodžiai

Apibendrinant galima pasakyti, kad „Hangman“ [žaidimo](#) kūrimas nuo nulio naudojant HTML, CSS ir „JavaScript“ yra maloni ir naudinga patirtis, kuri gali sustiprinti žiniatinklio kūrimo ir problemų sprendimo įgūdžius. Manau, kad atlikdami šiame įrašė nurodytus veiksmus sėkmingai sukūrėte savo žaidimą Hangman.

Nepamirškite eksperimentuoti ir tinkinti savo žaidimą, kad pridėtumėte asmeninių bruožų ir jis taptų dar patrauklesnis. Jei norite toliau tobulinti savo įgūdžius, rekomenduoju perskaityti mano tinklaraščio įrašą „ [Kaip sukurti gyvatės žaidimą HTML, CSS ir JavaScript](#)“ .

Jei kuriant „Hangman“ žaidimą kyla problemų, galite nemokamai atsisiųsti šio žaidimo projekto šaltinio kodo failus spustelėdami mygtuką Atsisiųsti. Taip pat galite peržiūrėti tiesioginę demonstracinę versiją spustelėdami mygtuką Žiūrėti tiesiogiai.