

```
<html>
<head>
```

```
<title>Παιχνίδι κρεμάλα στην JavaScript</title>
<script language="JavaScript">
function guess() {
    // Κάθε φορά που ο χρήστης κάνει μια προσπάθεια και καταχωρεί ένα γράμμα, η μεταβλητή tries
    // αυξάνει κατά ένα.
    tries++;

    // Από την καταχώρηση του χρήστη αποσπάμε μόνο το πρώτο γράμμα, σε περίπτωση που έχει καταχωρήσει
    // κατά λάθος περισσότερα από ένα γράμματα, και το μετατρέπουμε σε κεφαλαίο.
    a = prompt("Γράψτε ένα γράμμα", " ");
    a = a.substr(0, 1);
    a = a.toUpperCase();

    // Ελέγχουμε αν η μεταβλητή flag είναι ίση με 0, που σημαίνει ότι ακόμα δεν έχει βρει ο χρήστης
    // όλα τα γράμματα της λέξης, οπότε μ' έναν βρόχο for σαρώνουμε όλα τα γράμματα της λέξης lexi
    // για να δούμε αν κάποιο απ' αυτά είναι ίσο με την μεταβλητή a, δηλ. με το γράμμα που
    // καταχώρησε ο χρήστης.
    // Αν ο χρήστης μάντεψε σωστά ένα γράμμα της λέξης lexi, τότε ενώνουμε τρία strings και
    // καταχωρούμε το αποτέλεσμα στην μεταβλητή alexi.
    // Το str1 περιέχει τα γράμματα της lexi από την αρχή μέχρι και το γράμμα που μαντεύτηκε σωστά,
    // ακολουθεί το γράμμα a που μαντεύτηκε σωστά και το τρίτο κομμάτι, το str2 περιέχει το
    // υπόλοιπο κομμάτι της lexi.
    // Για παράδειγμα, αν η τιμή της μεταβλητής i είναι ίση με 2, οπότε βρισκόμαστε στο 3ο γράμμα της
    // lexi, καθότι η αρίθμηση αρχίζει από το 0, δηλ. έχουμε τις θέσεις 0, 1 και 2, τότε το str1 θα
    // περιέχει τα γράμματα στις θέσεις 0 και 1, το a θα καταχωρηθεί στη θέση 2 και το υπόλοιπο κομμάτι
    // της lexi θα αποσπασθεί από την θέση 3 έως το τέλος, που είναι το mikos-1.
    // Η τιμή αυτή της μεταβλητής alexi καταχωρείται στο πεδίο κειμένου της φόρμας ώστε να βλέπει ο
    // χρήστης να γεμίζει σιγά-σιγά η λέξη με τα γράμματα που έχει μαντέψει.
    // Στην περίπτωση τώρα που οι δύο μεταβλητές, lexi και alexi, γίνουν ίσες, οπότε ο χρήστης έχει
    // μαντέψει σωστά όλα τα γράμματα, η μεταβλητή flag γίνεται ίση με 1 ώστε να εμφανισθεί ένα
    // σχετικό παράθυρο alert και να μην χρειασθεί έτσι να μπούμε ξανά μέσα στην εντολή if.
    if (flag != 1) {
        for (i=0; i<mikos; i++) {
            if (a == lexi.substr(i, 1)) {
                str1 = alexi.substr(0, i);
                str2 = alexi.substr(i+1, mikos-1);
                alexi = str1.concat(a);
                alexi = alexi.concat(str2);
                alert("Το γράμμα " + a + " ήταν σωστό!");
                document.myform.text.value = alexi;
                if (lexi == alexi) {
```

```

        kremala.txt
        flag = 1;
        alert("Μπράβο! κέρδισες μετά από " + tries + " προσπάθειες!");
    }
}
}
}
else {
    alert("Μπράβο! κέρδισες μετά από " + tries + " προσπάθειες!");
}
}
</script>
</head>
<body>
<script language="JavaScript">
// Με την συνάρτηση prompt() ζητάμε από τον χρήστη να γράψει μια λέξη, την καταχωρούμε
// στην μεταβλητή lexi, την μετατρέπουμε σε κεφαλαία γράμματα και βρίσκουμε και το μήκος της.
lexi = prompt("Δώσε μια λέξη μέχρι 20 γράμματα", " ");
lexi = lexi.toUpperCase();
mikos = lexi.length;

// Η μεταβλητή alexi περιέχει τόσους κενούς χαρακτήρες όσο είναι το μήκος της μεταβλητής lexi.
// Η χρησιμότητα της μεταβλητής alexi είναι ότι κάθε φορά που ο χρήστης θα μαντεύει σωστά ένα
// γράμμα, αυτό το γράμμα θα καταχωρείται στην αντίστοιχη θέση του, ώστε σιγά-σιγά να γεμίζει
// η alexi μέχρις ότου γίνει ίση με την lexi.
alexi = " ";
for (i=0; i<mikos-1; i++) {
    alexi = alexi.concat(" ");
}

// Η μεταβλητή tries μηδενίζεται με το φόρτωμα της ιστοσελίδας και αυξάνει κατά ένα κάθε φορά που
// ο χρήστης κάνει μια προσπάθεια, σωστή ή λάθος.
tries = 0;

// Η μεταβλητή flag είναι αρχικά ίση με 0 και παραμένει ίση με 0 μέχρις ότου οι δύο μεταβλητές
// lexi και alexi γίνουν ίσες, πράγμα που σημαίνει ότι ο χρήστης βρήκε όλα τα γράμματα, οπότε η
// flag γίνεται ίση με 1.
flag = 0;
</script>

<h2 align=center>Παιχνίδι κρεμάλα στην JavaScript</h2>
<p align= center>Μια λέξη έχει ήδη καταχωρηθεί. Προσπαθήστε να την μαντέψετε γράφοντας κεφαλαία γράμματα.</p>
<script language="JavaScript">
    alert("Η λέξη αποτελείται από : " + mikos + " γράμματα");

```

krema1a.txt

```
</script>
<form name=myform>
  <input type=text size=20 name=text><br>
  <input type=button onclick=guess() value="κάντε κλικ εδώ για να γράψετε ένα γράμμα">
</form>
</body>
</html>
```