

A feladat szövege nem követelte meg, hogy a bábok súlyát a felhasználó adja meg, így változtatni rajtuk csak a forrás megtekintésével lehet, de ott igen egyszerűen rögtön a fájl elején található a **suly** vektor, aminek első 16 elme a 16 báb súlya. Fontos, hogy a 17. elemet is deklaráljuk (0-ként).

ossz: a bábok össztömegét fogja megadni a játék kezdetekor.

pjatekos: a játékos aktuális pontszámát fogja megadni

pgep: a gép aktuális pontszámát fogja megadni

bszel: megadja, hogy éppen hányadik báb a legszélső balról (kezdetben tehát értéke 1)

jszel: megadja, hogy éppen hányadik báb a legszélső jobbról (kezdetben tehát értéke 16)

n: a bábok képét lecserélő kép

vissza függvény: visszaállítja a weblap kezdeti állapotát.

elso függvény: csak akkor hajtódik végre ha *pgep* értéke 0, vagyis csak a játék kezdetén. Beállítja *ossz* értékét, valamint definiálja a *ptossz* és *psossz* változókat, ezek tárolják az aktuális összsúlyait a páratlan, ill. páros sorszámú figuráknak. Ezután megteszi a gép első lépését, vagyis megvizsgálja, hogy a nyerő stratégia szerint melyik oldalról kell elvennie, majd elveszi a bábút, növeli *pgep* értékét az elvett báb súlyával, majd csökkenti *ptossz*-t, vagy *psossz*-t a báb súlyával, és beállítja az új értelemszerű értékét *bszel*-nek, vagy *jszel*-nek, kiírja a játék aktuális állását.

valaszt(i) függvény: akkor hajtódik végre, ha *pgep* értéke nagyobb, mint 0 (vagyis már elkezdődött a játék), valamint *i* értéke megegyezik *bszel*-lél vagy *jszel*-lél (tehát szélső elemről van szó). Elveszi a kiválasztott bábút, növeli *pjatekos* értékét az elvett báb súlyával, valamint csökkenti *ptossz* vagy *psossz* értékét, beállítja az új legszélső helyet, kiírja a játékos új pontszámát. Egy másodperc várakozás után (hatásszünet céljából, vagy, hogy a játék ne legyen követhetetlen, vagy, hogy a naiv játékos azt higgye elgondolkodtatta a gépet) elindítja *geplepes* függvényt.

geplepes függvény: ha a gép és a játékos pontszáma nem érte el az összpontszámot megteszi a gép soron következő lépését, logikájában és menetében az *elso* függvény során ismerttetett első gépi lépéssel hasonlatos. Ha *pjatekos* és *pgep* összege elérte *ossz*t véget ér a játék, és megjelenik a végeredményt kihirdető üzenet, ha *pgep* nagyobb, mint *pjatekos*, akkor a gép nyert, ha a két érték megegyezik, akkor döntetlen lett a játék. A játékos győzelme ilyen körülmények között elképzelhetetlen.

sulyki függvény: kiírja a bábok alá a súlyukat.

A bábok képei és a súlyokat tartalmazó feliratok egy 16x2-es táblázat celláiban jelennek meg. A pontszámokat hirdető feliratok és a pontszámok egy 2x2-es táblázat celláiban jelennek meg.