

### Doelstellingen

In dit labo gaan we van start met VueJS. Het hoofddoel van dit labo is zelfstandig leren op zoek gaan naar oplossingen, en deze succesvol integreren in je applicatie. Dit neemt niet weg dat de 10 minuten regel nog steeds geldt: als je meer dan 10 minuten vast zit, moet je hulp vragen. De docent zal je dan helpen met de juiste pointers om verder te kunnen.

### Werkwijze, timing en upload

Dit labo loopt over een sessie en moet op het einde van de labosessies geüpload worden via Toledo. Upload één enkele zip met daarin je oplossingen.

### Opgaves

#### 1. Oefeningen

##### A. Oefening 1: Outputting Data to Templates

- Volg de instructies in `exercise1/index.html`

##### B. Oefening 2: Events

- Volg de instructies in `exercise2/index.html`

##### C. Oefening 3: Reactive Properties

- Volg de instructies in `exercise3/index.html`

##### D. Oefening 4: Dynamic Styling

- Volg de instructies in `exercise4/index.html`

## 2. Streetfighter II

### A. Vooraf

- Maak een VueJS project aan
- Voor deze opdracht is enkel een filmpje van de beoogde uitkomst meegegeven.

### B. Opgave

De stappen:

- Zet de streetfighter applicatie van vorige week om in VueJS. Maak gebruik van data properties, methods, computed properties en watchers waar je het zelf nodig acht. De Idle knoppen mag je weg laten.
- Voeg zoals in het filmpje een health tracker toe aan jouw game voor beide spelers.
- Voorzie data properties voor health, max health en damage per speler
- Zorg ervoor dat de attack animatie slechts eenmaal wordt uitgevoerd bij het duwen op de knop en trek de damage van de aanvallende speler af van de andere speler.
- Wanneer één van beide spelers geen health meer over heeft toon je de winnaar van het gevecht.