

Doelstellingen

In dit labo frissen we de basiskennis JavaScript op en maken we voor het eerst gebruik van CSS Preprocessors om styling te optimaliseren. 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. Streetfighter II

A. Vooraf

- Installeer Compass van hun website
- Meegegeven is een startopgave die de nodige afbeeldingen bevat.
- Maak de nodige bestanden aan in de opgave met het `compass create` commando.
- Meegegeven is ook een script aan waarin jouw code komt te staan.

B. Opgave

De stappen:

- Maak een container aan van 800px breed met een sectie voor het spel (290px hoog) en een sectie met 2x2 knoppen voor de controle van de karakters 2 links uitgelijnd en 2 rechts uitgelijnd.
- Begin met het maken van een sprite animatie en toon deze in de spelsectie (alle nodige info is te vinden in de objecten in `script.js`). Zoek zelf hoe je een “game lus” kan maken in javascript.
- Breid functionaliteit uit en verzorg de andere 3 sprite animaties
- Koppel de animaties aan de buttons die je eerder hebt aangemaakt
- Zorg ervoor dat huidige animaties stoppen alvorens een nieuwe te starten om preformatie van jouw website te behouden.

C. Voorbeeldfilmpje

<https://intern.ikdoeict.be/apps/leercentrum/courses/ws2-cws-course-materials/resources/streetfighter.mov>