

Vi delade upp arbetet med att Benjamin skrev strategidelen och jag infodelen på vårt projekt. Vad info-delen nu skulle innehålla var lite oklart för mig till en början då jag tolkar att all presentation/information som presenteras för användaren är just information(info-del).

Det jag har jobbat med som info-del är en komponent som vi har kallat för Scoreboard. Den hjälper användaren att hålla koll på poängställning, vem som vann den spelade rundan och vilket senaste draget var för användaren och datorn man spelar emot. Då Scoreboard endast är en funktion som vi presenterar data för användaren så har jag jobbat med props som vi har skickat med från Scoreboards föräldrakomponent Game. Dom props som vi har skickat med är winner, player och computer. Winner är en variabel av typen string som ger användare information om vem som har vunnit den spelade rundan eller om det blev lika. Då vi inte har jobbat med typescript så har vi inte satt variabel till någon typ men den skapas i vår constructor som en tom sträng och presenteras som en sträng med vinnaren.

Både player och computer är objekt som har lite olika egenskaper. Med både player och computer kan jag få ut egenskapen winCount där vi lagrar antal vunna rundor som en egenskap i respektive objekt. Detta gör att jag kan ge användaren information om ställningen i matchen, om användaren leder eller ligger under mot datorn.

Vi valde att jobba med ett array som vi fyllde varje drag som gjordes av både användaren och datorn för att enkelt kunna presentera dessa efter varje runda. Detta kommer vi åt i egenskapen moves från varje objekt och gör det enkelt för användaren att ha koll på vilka drag som har gjorts varje runda.

I uppgiften fanns kravet att det skulle finnas en informations del som skulle presentera mer än ställningen och här upplevde jag att när jag började testa att presentera mer data kring spelet att det gärna blev lite för mycket information för spelaren, därför valde jag att försöka hålla presentationen enkel och med så lite information som möjligt. Därför valde jag att endast presentera vem som vann den förgående runda, ställningen i matchen (antal vunna rundor för både användaren och datorn) och vilka drag varje spelare gjort dom tidigare rundorna. Något som jag funderade kring var om jag skulle lägga till vem som vann respektive runda efter dom presenterade drag som gjorts. Detta hade jag kunnat lösa med ett array som sparade värdet av vinnaren från varje runda. Men då denna information går att läsa ut ifrån varje drag från spelarna och att informationsrutan började bli stökig så valde jag bort detta alternativ. Den största utmaningen med presentationen har varit den visuella delen i form utav css och dylikt. När jag påbörjade info-delen bestämde vi att jag även skulle skapa designen för resterande komponenter vilket vi båda höll med om att det var en del av "info-delen".