

ITM30617-UIN Gruppe 28

Mål

Målet gruppen vår satt var A karakter.

Alias

Brannstroom – Peter Johannes Brännström

Reeyth – Ruben Eymork Thorrud

UllernJ - Jan Ulrik Johannesen

Redegjørelser/forutsetninger

Vi har gjort enkelte endringer av navn på komponenter. Følgende er:

Dashboard – Home.js

MyGames – Library.js

MyFavorites – Favorites.js

GameShop – Games.js

GameCard – StoreGameList.js

GamePage – Game.js

Vi har ikke valgt å hente inn de 10 nyeste spillene fra rawg.io (C krav), vi mener det har lite hensikt å hente flere spill enn hva vi har lagret i vår egen database (sanity).

Vi har også valgt å plassere favorites på høyresiden av dashboardet (/home) da vi syntes det ga mening og fordi det var grunnlag til å ha litt kreativ frihet mtp at skissen gitt på github ikke var gitt man skulle følge.

Selv om det er best practice å lage en .env fil for keys og tokens for API kall til Sanity og Rawg.io, har vi valgt å ikke gjøre dette ettersom det blir levert i et public repository på github som egentlig utgjør en sikkerhetsrisiko. Dette gjør at man vil få en advarsel i konsollen fra sanity når man kjører prosjektet.

Ettersom Rawg.io APIet naturligvis ikke har en pris som følger med spill-objektet, har vi valgt å bare «lage» en tilfeldig pris for å kunne vise det frem.

Kode

Grunnen til koden vi har skrevet kan «avvike» syntax/metodikk lært i dette kurset er fordi vi tar opp faget, da det var en annen lærer som underviste. Vi er også ambisiøse og jobber mye på egenhånd i framtiden.

Forkunnskaper

Alle tre har forkunnskaper i innføring i programmering, utvikling av interaktive nettsider og webapplikasjoner, som er tre javascript fag.

Kilder

Alle svg filer under icons er hentet fra Heroicons: <https://heroicons.com/>