

Eksamensdokument gruppe 10

Vi har gått for vanskelighetsgrad A.

Gruppen:

CatNip4929 - Jon Petter Harwiss

fmelvold - Fredrik Melvold

snilseen - Sander Thorstein Nilsen

Redgjørelse for uklarheter/utfordringer i oppgaveteksten:

Det var flere måter å tolke hvordan man skulle hente inn api-id fra i B-kravet, om det skulle hentes fra Rawg.io eller Sanity. Vi tolket det som at det var fra Sanity det skulle hentes fra, siden den lå i B-kravet som besto av Sanity.

Vi tok ikke med mulighet for at man kan legge til nye favoritter, fordi vi tolket det som at hver bruker nå har egne favoritter og egne spill. De spillene som ligger i Gameshop teknisk sett ikke hører til brukeren. Det kunne vært en mulighet å lage en wishlist som Steam har, som legger til spill i wishlist. På grunn av mangel på tid når vi oppdaget dette, valgte vi heller å ferdigstille koden med å fjerne warnings til innlevering.

På Gameshop ønsket vi å linke til riktig spillside på Steam når man trykket på «Kjøp». Men vi oppdaget at Rawg databasen inneholdt ikke riktig spill id. I tillegg var det spill som ikke var fra Steam, her prøvde vi å filtrere bare Steam spill, men da fikk kun et spill ut. Dette kan være på grunn av api-limitations. Vi har koden til forsøket vårt kommentert ut nederst på GameShop.js.

Kilder:

<https://www.sanity.io/docs/presenting-images>

<https://www.sanity.io/docs/image-url#usage>

https://api.rawg.io/docs/#operation/games_list

<https://www.npmjs.com/package/react-tagcloud>

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Window/localStorage>

<https://www.sanity.io/docs/query-cheat-sheet>

<https://dev.to/afromatt6288/create-a-popup-form-for-login-and-then-style-it-37jl>

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/JSON/parse

<https://www.sanity.io/docs/schemas-and-forms>

<https://www.sanity.io/docs/previews-list-views>