

## PowPow

Für mich war das Ziel dieses Projekts, mehr über echtzeit-fähige Applikationen zu lernen und grundsätzlich mein Wissen im Backend zu erweitern.

Wegen meiner Berufserfahrung als Frontend-Entwickler in der ich so gut wie nur Applikationen programmierte, war es mir auch wichtig mit diesem Projekt etwas neues zu wagen.

Für mich handelt es sich bei dem Ergebnis dieses Projekt um einen Prototypen. Denn dadurch, dass ich bei der Entwicklung von PowPow viel dazu gelernt habe, würde ich, wenn ich das Projekt nochmal machen müsste (mit mehr Zeit), vieles anders machen.

Einer dieser Punkte die ich jetzt anders machen würde, behandelt die Verwendung einer Game-Engine. PowPow setzt aktuell auf Phaser.js, welches eine sehr ausgereifte Spiele-Engine ist und mir bei der Realisierung extrem viel Arbeit abnahm. Jedoch war ich auch oft durch die Grenzen der Engine in meinem spiel limitiert.

Eine Suche nach bestehenden Multiplayer Games mit Phaser.js lieferte keine relevanten Ergebnisse. Die meisten, mit Webtechnologien umgesetzten Spiele, basieren meist auf selbst geschriebenen Engines.

Als Alternative würde ich jetzt nur mehr auf die Render-Engine in Phaser (Pixi.js) setzen und den Rest selber programmieren bzw. mit fertigen Komponenten meine eigene Engine zusammenbauen. Phaser ist jedoch hervorragend dafür geeignet um schnell an fertige Ergebnisse zu gelangen.

Zum Realisieren des Logins habe ich die Passport.js Bibliothek verwendet mit der ich davor keine Erfahrung hatte. Diese nahm mir sehr viel Code ab den ich sonst bei der Authentifizierung über OAuth gebraucht hätte. Noch dazu kann ich jetzt dank Passport.js weitere Social Login Anbieter mit sehr wenig Aufwand auf meiner Website einbinden.

Neben Phaser und Passport.js habe ich auch allgemein viel neues bzgl. SQL Datenbanken in Kombination mit Node.js gelernt. Auch wenn die Zeit relativ stressig war bin ich froh, dass ich PowPow als MMP1 realisieren konnte. *Time well spent*