

Javascript Projekt Minesweeper

04.02.2022 5. Projekttag

8.30 Uhr – 20.35 Uhr Farbgestaltung verändert, diverse Buttons erschaffen u. Feldgröße frei wählbar

Zunächst habe ich mir für heute wieder eine Kopie der Datei erstellt. Diese Datei habe ich minesweeperneuFr0402.html genannt. Hier befindet sich die neueste Version von dem Projekt Minesweeper.

Über `console.log(random_field,random_field.hasBomb);` Zeile 47 im Code kann ich kontrollieren ob mein geschriebener Code auch tatsächlich funktioniert. Hier sind neue Fehler in `bombs.js` in Zeile 63 und in Zeile 64 aufgetaucht. Auch in der `minesweeperneuFr0402.html` gibt es in der Zeile 81 eine neue Fehlermeldung. Diese Fehler werde ich hoffentlich Morgen beheben.

Heute habe ich die Farbe der Zeitanzeige verändert diese wird jetzt in einem Dunkellila dargestellt. Ich habe Felder und einige Button für die Eingabe der Feldgrößen, Minenanzahl und für ein zufälliges Level erstellt. Das Bild der Bombe sollte bei Bombenfund erscheinen. Dies funktionierte heute Morgen noch heute Abend leider nicht mehr.

Mit riesiger Hilfe von Sven habe ich einen Code geschrieben der es ermöglicht von 2 Feldgrößen je eine Feldgröße pro Spiel auszuwählen. Dieses funktioniert, wenn man erst das Feld Feldgröße 1 oder Feldgröße 2 anklickt und danach auf das Spielfeld klickt.

Einen Code, um die einzelnen leeren Felder um die Bomben herum zu definieren, habe ich dank der Hilfe von Sven schreiben können. Ob dieser letztendlich funktioniert werde ich mir Morgen noch genauer anschauen.

Ergebnis vom heutigen Tag: Die Feldgröße kann ausgewählt werden. Die Farben der Zeitanzeige harmonisieren besser mit der Spielfeldfarbe. Es existieren jetzt Felder und Button für die gewünschten "Teilziele". Die Definition der Felder um die Bomben herum ist mit einem geschriebenen Code vorbereitet, so dass man Morgen evtl. um die Bomben herum Zahlenwerte ausgeben kann.