

Tagesbericht

## Javascript Projekt Minesweeper

03.02.2022     3. Projekttag

### 8.15 Uhr – 17.45 Uhr Fahnen setzen und wieder entfernen

Zunächst habe ich mir für heute wieder eine Kopie der Datei erstellt. Diese Datei habe ich minesweeperneuDo03.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 Gestern 2 Fehler in `bombs.js` in Zeile 22 und `time.js` Zeile 31 Fehler aufgetaucht. Diese Fehler habe ich behoben. Aktuell gibt es in der Konsole keine Fehlermeldungen mehr).

Ich habe einen neuen Ordner `img` erstellt. In diesem Ordner befinden sich nun alle Bilder (auch neue Bilder)

`field_array[selectedY][selectedX].fieldImage.src = 'img/Minesweeper_LAZARUS_61x61_flag.png';`  
hiermit wird das Bild der Fahne aus dem Ordner `img` geholt.

`field_array[selectedY][selectedX].fieldImage.src = 'img/Minesweeper_LAZARUS_61x61_unexplored.png';` hiermit wird das Bild "Feld" aus dem Ordner `img` geholt.

`cv sout.oncontextmenu = rechtsKlick;` (die Funktion "Zeile 34 bis Zeile 57/ minesweeperneuDo03.html" wird bei rechtsklick mit der Maus ausgelöst

`field_array[0][0].fieldImage.onload = () => {` (Feld 0 0 vom Array wird angesprochen)

`felderZeichnen(field_array, cv sout);` (die gesamte Grafik von jedem einzelnen Feld wird neu geladen, damit das gesamte Spielfeld).

Ergebnis vom heutigen Tag: Fahnen können gesetzt und auch wieder entfernt werden. Die gesamte Grafik von jedem einzelnen Feld wird neu geladen und damit das gesamte Spielfeld.