

Javascript Projekt Minesweeper

02.02.2022 3. Projekttag

8.30 Uhr – 17.45 Uhr zufällige Bomben Verteilung auf dem Spielfeld

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

Mit `<script src="function.js" ></script>`, `<script src="time.js"></script>` und `<script src="bombs.js" ></script>` werden die Dateien function.js, time.js und bombs.js in die neue Version probelauf.html geholt.

Nach stundenlanger Recherche im Internet und in meinen Unterlagen habe ich Sven am Nachmittag um Hilfe gebeten. Nachdem Sven mir geholfen hat, habe ich die Datei bombs.js erstellt und einen Code für die zufällige Verteilung von 3 Bomben geschrieben.

Das Spielfeld habe ich verkleinert damit ich besser nachvollziehen kann was bei der zufälligen Bombenverteilung passiert. Ob Alles wirklich ausgeführt wird und ob Bomben tatsächlich zufällig auf dem Spielfeld verteilt werden. Über `console.log(random_field,random_field.hasBomb);`-Zeile 47 im Code kann ich kontrollieren ob mein geschriebener Code auch tatsächlich funktioniert. (Hier sind übrigens noch 2 Fehler in bombs.js in Zeile 22 und time.js Zeile 31 aufgetaucht aber das werde ich mir Morgen anschauen)

Durch `console.log("Game over")`-Zeile 57 im Code erscheint Game over wenn man auf ein Feld geht hinter dem sich eine Bombe befindet.

`cvssout.onclick= mouseclick;` Zeile 60 im Code hier wird bei Mausklick die Funktion ausgeführt.

Der Funktionsaufruf braucht hier keine runden Klammern, weil ein Event (in Zeile 50) verwendet wird.