

Tento měsíc jsem zasvětil předěláváníí html templatů a Flasku ze starého systému(při každé změně na obrazovce se načetla jiná stránka) na nový, refreshless systém(změny na obrazovce řídí javascript).

V Pythonovské části jsem upravil kód tak, že místo toho, aby každý segment hry měl vlastní @app, potažmo render_template, teď existuje pouze jeden pro každý mód, který sbírá data z ostatních (viz. Main(boring).py, Gamba1/2/3.html). Zároveň jsem opravil některé další základní systémy(ukládání dat nyní řeší JSON a ano, už neukládám informace pomocí listů převedených na stringy) a společně s kolegy jsme přidali pár dalších uživatelsky „přívětivých“ funkcí. Nakonec mi bylo řečeno, že pokud by kód běžel na serveru, všichni, co by chtěli s hrou jakýmkoliv způsobem interagovat, by hráli se STEJNOU instancí, tudíž jsem ještě musel zprovoznit python sessions.

V HTML templatech jsem, za nemalé pomoci chatGPT, zprovoznil aktualizování dat, hideování elementů a (znovu) jsem zprovoznil obrázky.

Nakonec jsem přemístil nepotřebné templaty do složky recyclebin (pro případ, že by se ještě někdy hodily) a udělal pár dalších oprav a trochu jsem kódy pročistil.