

Jeg satset originalt på A, men etter å ha ha sett på hvor mange requests jeg har igjen, så satser jeg på en C-B.

Oppgaven er gjort bare av meg (Khang Le Anh Tran) med navnet Leebashiro på github.

Forutsetninger/forklaringer:

- Bestemte meg for å gjøre siden responsiv fra 350px width og oppover.
- Bestemte meg også istedenfor å hente ut de 10 nyeste spillene, så hentet jeg spill som jeg selv ville ha. Jeg hentet også de 10 spillene fra Sanity i API-kallet, slik at jeg kunne hente relevant informasjon derfra.
- På MyGames tolket jeg mygamesCount som at brukeren skulle se på hvor mange spill som var i deres MyGames-side, istedenfor å bare vise at det er 3 spill der som ligger på dashboardet.
- Jeg har litt mange scss-filer enn nødvendig, og kunne gjerne ha flettet flere av dem sammen, men det hjalp meg ganske mye med å holde struktur og å få et oversiktlig blikk av hva som tilhører hva, selv om de scss-filene bare hadde noen få linjer.
- Jeg glemt helt å fjerne bort StrictMode ved router i index.js på starten, som gjorde at komponenten mountet flere ganger, og dette førte til at jeg mistet en del requests fra API.
- Det har også vært sånn at i den første github-repository (kltran-eksamen) til eksamen, så mistet jeg alle json-filene, og bestemte derfor bare å kopiere alle filene derfra til et nytt repository (kltran-uin-eksamen), så det kan hende at det blir noe plagiat av meg selv der.
- Vi fikk beskjed om en ny WordCloud alternativ, men jeg har brukt den gamle likevel, ettersom den fungerte.

Det jeg ikke fikk til:

- Har ikke brukt gamescount-nøkkelen i APIet for å lage ordskyen, bare selve field fra API.
- Jeg fikk heller ikke til å lage den MyFavourite funksjonen via sanity, og brukte bare vanlig useState.

- Jeg skulle forsøke å hente spillsidene via Api-et som ga direkte stores URL, men hadde ikke særlig mange requests igjen som gjorde at jeg ble veldig redd for å gjøre et enda API-kall. Shoppen leder derfor bare til butikken.
- Rakk ikke å gjøre MyFavourites-siden helt responsiv når det er flere spill.
- Har brukt en del !important i scss, vet at det ikke er best practice, men slet ganske mye med å manuelt manipulere alle GameCards til enhver del av siden og følte at jeg virkelig trengte det.
- Er ikke helt sikker på hvordan den "alt innhold skal være knyttet til bruker" fungerer, så er ikke sikker på om den er fullført eller ikke.

Kilder:

<https://stackoverflow.com/questions/55607431/how-to-merge-two-array-of-objects-with-reactjs>

Kilde for å merge arrays i react, gjorde det for å få inn API data inn på 1 variabel istedenfor å ha flere variabler med forskjellig data.

<https://itnext.io/3-ways-to-implement-responsive-design-in-your-react-app-bcb6ee7eb424>

Brukte metoden "Tracking the window", for å gjøre WordCloud responsiv.

<https://stackoverflow.com/questions/2450954/how-to-randomize-shuffle-a-javascript-array>

Syntes det kunne være kult med at spillene shufflet på dashboard/gameshop. Her er kilde til algoritme og kode.

<https://openclassrooms.com/en/courses/5625786-produce-maintainable-css-with-sass/5725096-add-breakpoints-for-responsive-layouts>

Brukte også denne til å lage breakpoints til grid ved FrontPage, var ikke nødvendig, er ikke engang sikker på at det var et bra valg, men ville prøve.