Lærerveiledning - Trykkomania

Web Oppgave

Introduksjon

Denne oppgaven henter ideer fra utvikling av web-applikasjoner med bibliotek som React og Mithril, der elementer i spillet lages som inviduelle komponenter. Komponentene ligner på objektorientert programmering, men bruker teknikken "closures".

Oppgaven er *kun* javascript, men det lønner seg å ha kjennskap til HTML og CSS.

Konsepter i bruk i oppgaven

- Variabler
- Objekter
- Funksjoner
- Closures, funksjoner som husker konteksten de ble laget i.
- HTML-elementer via javascript
- CSS-stil via javascript
- `onclick`
- `setInterval`

Løsning

Her er en full løsning av oppgaven.

Lisens: CC BY-SA 4.0