IT2 prosjekt

Jæren stein-saks-papir klubb

**Designvalg**

**Utseende:**

Ein dark tema blei brukt for å gjere det mogleg å bruke nettsida i mørke, i forhold til lysare versjonar så gjer det ukomfortabel å bruke spesielt over lengre perioder.

CSS grid blir brukt for å gjere det lett å lage eit lett layout som er enkelt å navigere. Det gjer det spesielt lett å lage eit brukergrensesnitt til spelet i tillegg, og gjere det responsivt. Flexbox blei og brukt for å sentrere element.

**Brukervennlighet og layout**

Informasjonsside:

Denne sida har store knappar som representerar dei tre valga i stein saks papir og informasjonssymbolet for generell informasjon om klubben. Desse trengs berre trykkas på for å fram forskjellig informasjon, og gjer det intuitivt.

Bilete av korleis ein skal forme dei forskjellige valga i stein saks papir er det bilete av og på kvar si informasjonsside. Elles er sida enkel, og det er ikkje mange plasser å gå vill.

Spelnettside:

Denne sida er designe sånn at meir enn ein spelar kan spele mot kvarandre. Auga trenger ikkje bevege seg overalt på skjermen, for all den viktige informasjonen er i midten.

For nye spelare så står det nedanfor kva knappane er for begge to. Dette gjer at det er tilgjengeleg på nettsida for nye, men ikkje i veien for veteraner. Animasjoner blir brukt for augefangarer, for å gjere det lett å sjå kor ting skjer.

**Javascript-element**

Generelt:

Generelt er det blitt brukt booleans for å sjekke at funksjoner pågår eller ikkje, sånn at det ikkje skapar kollisjon viss brukaren prøver å starte noko på nytt før funksjonen er ferdig.

Infonettside:

Ein for-løkke er brukt for å kunne enkelt legge til fleire element viss du skulle vere nødvendig, som for eksempel å utvide nettsida.

Funksjonen ifRunning() kontrollerer animasjon, og sørgar for at den kan kjøras på nytt

Spelnettside:

Objekter for valg blei brukt pga nokre forskjellige grunnar

1. Logikken om kven som vinner er mykje meir kompakt og er ikkje fleire if else setninger for å sjekke gjennom ein og ein.
2. Ein kunne brukt vanlege variabler får å gjer dette, men det gjer det vanskeligare å lesa og forstå. Gjer det og lettare å oppgradere til ein utvida versjon

Knapper for å velga kva brukaren skal bruke av stein saks papir er brukt på grunn av å vere konsistent med når det er to spelara. Då må det brukas knappar for forhindre juksing, sidan begge ikkje kan bruke musa.

Brukervalget blir bare oppdatert på skjermen når det er ein spelar, sånn at når ein spelar åleine så kan ein sjå i ekte tid kva ein veljar, men ikkje når det er 2 spelare. Brukere har og moglegheten til å endre navna når dei spelar, med å trykke på “spiller 1” eller “spiller 2”. Dette er for at brukeren/ene skal kunne tilpasse spelet etter eget behov.