

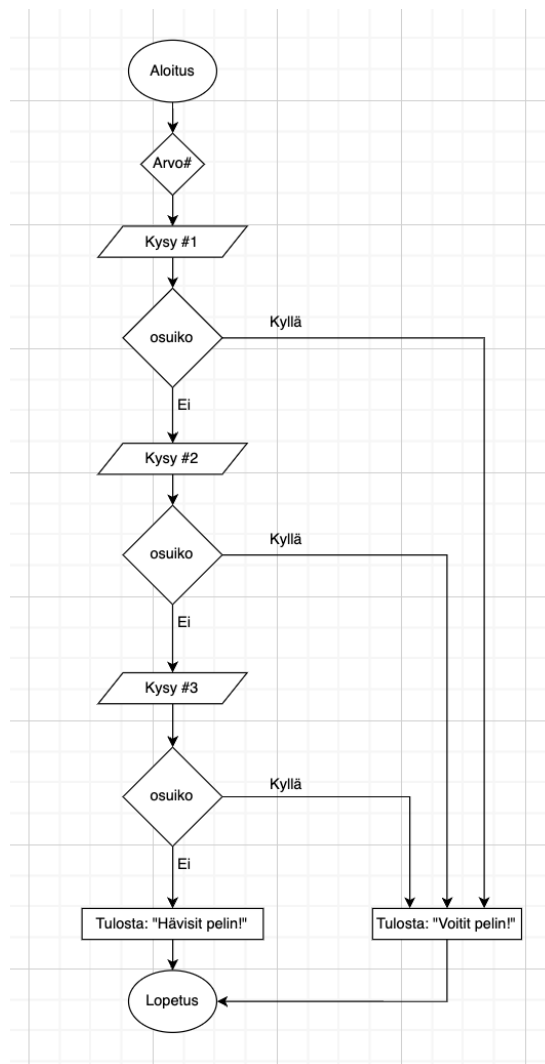
Juuso Sandelin, Sami Koskenranta,
Sakari Raassina

20.11.2024

Arvauspeli

Tuotamme pelin HTML, JavaScript ja CSS:ää hyödyntäen nimellä Projekt 2. Pelin ideana on, että käyttäjä saa arvata kolmesti numeoa väliltä 1–10. Mikäli arvattu numero on liian pieni, suuri tai osuu oikeaan, ilmoitetaan käyttäjälle siitä ponnahdusikkunassa. Mikäli käyttäjä ei arvaa oikein viimeisellä (3. yrittämällä), tulostuu ponnahdusikkunaan teksti ”Hävisit pelin!”. Peli laskee voitot ja häviämiset, ja pitää niistä kirjaa, kunnes sivu suljetaan, tai ladataan uudelleen.

Pelin logiikka



Juuso Sandelin, Sami Koskenranta,
Sakari Raassina

20.11.2024

HTML

HTML:n tiedoston halusimme pitää mahdollisimman yksinkertaisena. Lisäsimme sinne peliä kuvaavan otsikon, sekä pelin kannalta oleelliset buttonit, joita ovat numerot 1-10, sekä Uusi peli. Halusimme myös tuoda näkyviin kohdat, joissa tulostuu käyttäjän arvaukset, sekä tilastot voitoista ja tappioista.

CSS

CSS osiossa innostuimme kokeilemaan uudenlaisia fontteja sekä käytimme rohkeasti eri värejä. Myös varjoja käytettiin voidaksemme taata pelille sopivan ulkoasun.

JavaScript

JavaScript:n avulla aloitimme pelin logiikan luomisen tallentamalla vastaus kenttään satunnaisen luvun väliltä 1–10. Tämän jälkeen loimme funktion pelin toiminnoille, josta ensimmäisenä korostui pelin pituus 3. arvauskertaa. Tämän jälkeen sovelsimme if – else toimintoa, jotta peli etenee loogisesti arvausten mukaan toivomallamme tavalla. Viimeisenä loimme funktion uudelle pelille, joka Arpoo uuden numeron ja tyhjentää muuttujia.

Projektista

Projekti näytti meille, miten sujuvasti pystymme työskentelemään olemalla koulussa läsnä, tai kokonaan etänä toisistamme. Seurasimme projektin etenemistä Trellossa, sekä epävirallisemmissa Teams ja WhatsApp keskusteluissa. Tiivis ja määrätietoinen yhteydenpito korostui etenkin etätyössä, tiimin jäsenten ollessa etänä toisistaan.

Juuso Sandelin, Sami Koskenranta,
Sakari Raassina

20.11.2024

Jatkokehitys

Pelissä olisi paljon kehitettävää, mm. matkapuhelimeen ladattava appi tai ulkoasun erinäiset tehosteet ja animaatiot ovat vietävissä todella paljon nykyistä pidemmälle. Myös mainonnan lisääminen voisi tulla kyseeseen siinä tapauksessa, mikäli päättäisimme julkaista pelin internetissä tai sovelluskaupassa. Mainonnan tuotoilla saisimme esimerkiksi katettua pelin julkaisusta aiheutuneita kustannuksia.

Käyttöohje

Peli alkaa, kun pelaaja arvaa ensimmäisen numeron, tai painaa pelin jälkeen nappia ”Uusi peli”. Pelaajalla on mahdollisuus arvata sattuman varaisesti arvottua numeroa väliltä 1-10, yhteensä 3. kertaa. Mikäli pelaajan arvaus osuu oikeaan voittaa hän pelin ja saa siitä tilastoon pisteen. Mikäli käy niin, että pelaaja arvaa liian suuren tai pienen numeron, antaa peli siitä palautteen, joka ohjaa seuraavaa arvausta suurempaan, tai pienempään numeroon. Peli tallentaa voitot ja tappiot erikseen.