Vad har jag lärt mig under projektets gång

Under detta projekt har det kommit mycket motgångar, men jag har också lärt mig mycket. Det är väl precis så ett projekt ska gå till kan jag tycka. Man lär sig av alla motgångar och vet vad man ska göra åt dom när de kommer nästa gång.

Jag funderade länge på vad jag skulle ta till mig för projekt. Det fanns många alternativ. Jag var helt säker på att jag skulle göra en hemsida med effekter. Men när jag skulle starta igång projektet så kände jag att jag faktiskt kan mer än så och ville ha en utmaning. Jag fick en känsla av att jag skulle gå på Pacman. Det kändes rätt och jag är glad att jag gick på det idag.   
  
När jag satte mig ner för att börja med spelet så skrev jag en lista på vad jag skulle börja med och hur jag skulle ta mig i mål. Jag har märkt att det brukar hjälpa mig mycket på vägen då det är lätt att snöa in sig på fel saker. Detaljer kan man alltid fixa i slutet. Jag började med att rita ner min design på spelet. Det ska vara pacman-anpassat så det fick inte vara för avancerat. Detta var faktiskt en av alla utmaningar jag stötte på, tro det eller ej. Jag ville helt enkelt göra det svårare än vad det behövde. Sedan var det bilderna. De valde jag att designa själv i photoshop. Jag ville göra det till mitt egna och därför valde jag att göra på det viset.

Sedan var det dags för html. Jag insåg efter ett tag att det skulle bli alldeles för många div-tags om jag skulle lägga varje bild i en. Då fick jag googla mig fram till en smart lösning och kom fram till att jag kunde skapa en div för att sedan ta hjälp av Javascript med resten. Detta var något som vi även fick lära oss under kursens gång men kunde att jag behövde kolla vidare på det.   
Nästa problem som jag stötte på var hur jag skulle få ut spelplanen med hjälp av javascript. Detta var faktiskt en utmaning till som var svår att lösa. Men tillslut testade jag med att använda mig utav siffror som ska representera en av varje bild. På så sätt kunde jag rita ut spelplanen. När jag löst allt detta så föll allt det andra faktiskt på plats. Det var klurigt, men jag kände att jag ändå lärt mig så pass mycket under kursens gång att det gick att lösa.

Jag ville även få in ett spöke som skulle röra på sig varje gång man flyttade på pacman. Man skulle även förlora om man ”gick in” i spöket. Min tanke var även att ha fler spöken än ett. Alla skulle då röra på sig åt olika håll vid varje gång som pacman rörde på sig. Jag tänkte göra en array med spöken och sedan flytta alla spöken eter varje gång men det blev svårt när jag skulle generera olika riktningar till olika spöken.

Jag är ändå nöjd med resultatet och hoppas på att även ni är det.