

Treasure Island Co-Working

Week van 23 April

- Start design figma
- Rolverdeling voor project
- Brainstorming over ideeën
- Aanmaken van spelbord (hexagons) en vaste tiles
- Drag library + click events voor rotation

Wat gaat goed? Goede groepssfeer, motivatie, makkelijke rolverdeling

Wat heeft je veel winst opgeleverd? Nvt

Wat gaat niet goed? Nvt

Wat heeft veel tijd gekost? Click event cancelen on drag. Indien je een tile wilt draggen zal het klikevent ook getriggered worden. Een delay verhielp dit probleem.

Wat heb je geleerd? Gebruik van js libraries

Welke actiepunten zijn er voor de komende week? Start frontend, afwerken figma.

Todo:

- Figma Afwerken
- Frontend starten
- Scripting indien frontend vergenoeg -> Research naar scripting

Week van 8 Mei

- Frontend van de main puzzle
- Plaats voor timer met js implementatie
- Na een druk weekje waar even geen tijd voor dit project was een productieve week. Het drag en drop systeem werkt volledig en er kunnen al puzzels opgelost worden. Mits enkele kleine bugs. De basis javascript is dus ook af mits enkele improvements.

Wat gaat goed? Drag en drop systeem werkt naar behoren, hier en daar nog wel een bug, maar goede progress voor nu.

Wat heeft je veel winst opgeleverd? Ik heb snel de nodige info gevonden op het internet bij dingen die minder vlot gingen.

Wat gaat niet goed? Voorlopig nog wat vage random bugs, maar de basis werkt.

Wat heeft veel tijd gekost? Nvt

Wat heb je geleerd? background-attachment: fixed;

Welke actiepunten zijn er voor de komende week? Toevoegen van puzzels met solutions en deze dynamisch inladen met javascript. Zie todo!

Todo:

- toevoegen van puzzels
- toevoegen van solutions voor elke puzzel
- Bugs fixen en andere puzzels dynamisch toevoegen

Week van 15 Mei

- pagina's toegevoegd voor alle puzzels
- plaats gemaakt op de main pagina voor de puzzel die moet opgelost worden

Wat gaat goed? Frontend heeft goede vorderingen

Wat heeft je veel winst opgeleverd? Kleine aanpassingen in css voor eenvoudig gebruik

Wat gaat niet goed? Nvt

Wat heeft veel tijd gekost? Inkleuren van hexagons met css

Wat heb je geleerd? Nvt

Welke actiepunten zijn er voor de komende week? solutions toevoegen en js/backend afwerken

Todo:

- toevoegen van solutions voor de puzzels
- alle pagina's met elkaar linken
- Scripting indien frontend vergenoeg -> Research naar scripting

Week van 22 Mei

- Toevoegen van solutions en opgaven voor de puzzels in matrix vorm.
- Dynamisch inladen van deze puzzels.
- Toevoegen van een timer
- Toevoegen van multiplayer over websockets
- Leaderboard pagina aangemaakt + CSS

Wat gaat goed? Na even zoeken en hier en daar wat bugs fixen werkt het spel naar behoren, alsook de multiplayer tussen twee verschillende browsers.

Wat heeft je veel winst opgeleverd? Nvt

Wat gaat niet goed? Soms treden er nog vreemde/onverwachte bugs op. Dit gebeurt niet vaak maar toch af en toe eens wat nog moet opgelost worden.

Wat heeft veel tijd gekost? Het opzetten van websockets omdat deze een CORS probleem hadden. Ook het uploaden naar render wilde eerst niet werken maar is dan uiteindelijk toch gelukt. Het cors probleem heb ik kunnen oplossen na wat gegoogled waarbij ik gevonden heb dat bij het initialiseren van je websocket je daar ook cors options kan meegeven en de `app.use(cors())` niet relevant is voor websockets.

Wat heb je geleerd? Dat je CORS specifiek voor websockets kan/moet configureren (afhankelijk als je site via express draait of niet natuurlijk)

Welke actiepunten zijn er voor de komende week? Zie todo!

Todo:

- toevoegen meerdere puzzels
- toevoegen leaderboard
- testing en bugs fixen

Week van 5 Juni

- Toevoegen van Leaderboard in JS

Wat gaat goed? Leaderboard implementatie ging zeer vlot. Werkte eigenlijk van de eerste keer. De frontend stond dan ook al klaar dankzij Dilano.

Wat heeft je veel winst opgeleverd? Nvt

Wat gaat niet goed? Nvt

Wat heeft veel tijd gekost? Nvt

Wat heb je geleerd? Nvt

Welke actiepunten zijn er voor de komende week? Nvt

Todo:

- Voorstellen