

Studienleistung 2

Alexander Bazo und Jakob Fehle

You vs. Will

In dieser Aufgabe entwickeln Sie ein Spiel, mit dem Nutzer und Nutzerinnen ihr Wissen über den Wortschatz Shakespeare testen können. Die SpielerInnen haben dabei eine Minute Zeit möglichst viele der Worte einzugeben, die in den Dramen William Shakespeares verwendet wurden.

Vorgaben

Im [Starterpaket](#) finden Sie eine nahezu vollständiges HTML-Dokument. Eine passende CSS-Datei für die Aufgabe ist vorhanden und mit dem HTML-Dokument verknüpft. Ebenfalls vorhanden ist eine JavaScript-Datei (`resources/js/index.js`), die in der HTML-Datei aufgerufen wird. Beim Start der Anwendung wird automatisch eine Liste der relevanten Wörter aus einer JSON-formatierten Datei geladen und als JavaScript-Array bereitgestellt. Sobald dieser Prozess abgeschlossen ist, wird die Methode `onWordlistAvailable` aufgerufen. Hier können Sie mit der Arbeit am Quellcode beginnen. Verwenden Sie ggf. weitere JavaScript-Dateien und Module, um Ihren Code zu strukturieren. Sie können sich bei der Implementierung vollständig auf den JavaScript-Teil der Anwendung konzentrieren. Änderungen an der HTML-Struktur und den vorgegebenen CSS-Regeln sind nicht notwendig.

Starten der Anwendung

Um die Anwendung korrekt auszuführen, wird ein lokaler Webserver benötigt. Dieser sorgt beim Laden der Webseite im Browser dafür, dass die Wortliste korrekt eingelesen wird und erlaubt darüber hinaus die Verwendung von [ES6-Modulen](#) für die Strukturierung des Codes. Dazu können Sie z.B. die [Live Server](#)-Extension für Visual Studio Code verwenden, die wir Ihnen bereits im Kurs vorgestellt haben.

Verpflichtende Anforderungen

- Sobald die NutzerInnen das erste Wort im Eingabefeld eingegeben haben, läuft die 60-sekündige Spielrunde. Die Eingabe eines Wortes wird mit der Enter-Taste abgeschlossen.
- Für jedes eingegebene Wort wird geprüft, ob dies im eingelesenen Wortschatz vorhanden ist. Falls ja, wird ein neuer Eintrag in der HTML-Liste mit der CSS-Klasse `result-list` erstellt. Verwenden Sie für diese Einträge ein ``-Element, das so aufgebaut ist:

```
<li><span class="count">${frequency}</span><span class="word">${word}</span></li>
```

Im Element wird das Wort selber sowie dessen absolute Häufigkeit im Korpus angezeigt. Diese Information finden Sie in der Eingangs eingelesenen Wortliste. Wörter werden nur einmal in der Ergebnisliste eingetragen.

- Nach Ablauf der 60 Sekunden sind keine weiteren Eingaben möglich. Im HTML-Element mit der Klasse `score` wird den SpielerInnen ein kurzer Informationstext angezeigt, der mitteilt, wie viele Wörter sie erraten haben. Die Angabe erfolgt sowohl absolut als auch prozentual (auf die Gesamtanzahl der Wörter bezogen).
- Achten Sie auf eine hohe Codequalität. Verwenden Sie passende und verständliche Bezeichner. Kommentieren Sie Ihren Code dort wo nötig. Trennen Sie die verschiedenen Aufgabenbereiche Ihrer Anwendung voneinander und nutzen Sie dazu z.B. unterschiedliche JavaScript-Dateien.

Optionale Anforderungen

- Während der Spielrunde wird die noch verbleibende Zeit im Format MM:SS im HTML-Element mit der Klasse `time-output` angezeigt.

Abgabekriterien:

Laden Sie Ihre Lösung bis spätestens 18.6.2021 (23:59 Uhr) als zip-komprimierten Ordner auf GRIPS hoch. Benennen Sie die einzelnen Dateien pro Aufgabe sinnvoll und verwenden Sie geeignete Formate:

- Aufgabe 1: Das gesamte Projekt (HTML, JS, CSS)

Der Name der Datei ergibt sich aus dem Präfix „SL_WT_SS21“, der Nr. der Studienleistung, ihrem Vor- und Nachnamen jeweils getrennt durch `_`.

Beispiel: **SL_WT_SS21_2_Max_Mustermann.zip**