1. **Yleistiedot**

Nimi: Jouni Pasanen

Harjoitustyön nimi: Score Tester

Git-repon osoite:

1. **Idea ja toiminnallisuus**

Score Tester on testialusta *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelin hahmoattribuuteille ja joilla osoitetaan numeerisesti hahmon kyvykkyyttä. Sillä voi

* katsoa, paljonko *Proficiency Bonus*:ta hahmo saa milläkin hahmon tasolla (1-20)
* testailla, millaisia käyttöarvoja (*Ability Modifier)* erilaiset attribuutit (*Ability Score*) antavat.
* valita hahmolle taitoja (*Skills*)

Score Tester on suunniteltu jo pelistä pikkuisen tietävälle.

1. **Harjoitustyön tekeminen**

**Työssä mahdollisesti hyödynnetyt ulkoiset materiaalit linkkeineen**

* Minimi- ja maksimiarvojen asettaminen
  + <https://svelte.dev/tutorial/numeric-inputs>
* Kaava modifierien ja proficiencyn laskemiseen
  + <https://adventurerscodex.com/player-tools.html>
* Pyöristys:
  + <https://pawelgrzybek.com/rounding-and-truncating-numbers-in-javascript/>
* Background imagen asettaminen
  + <https://search.creativecommons.org/photos/ab55fde5-ae90-421d-a4b5-c14e2874f7f2>
* Kuinka ottaa html:n margin pois:
  + <https://svelte.dev/repl/98a473d8e5ec46bca9db12b22b591902?version=3.19.2>

**Oma kontribuuto**

Olen askarrellut tämän harjoitustyön itse. En ole keksinyt työkalua / sen toimintaperiaatetta, sillä sellaisia on internetissä jo valmiina.

**Arvio oman työn ja valmiin materiaalin suhteesta prosentteina.**

Oman työni osuus 30%, valmiin materiaalin ehkä 70%. Sovellusta varten ei tarvinnut keksiä pyörää uudelleen, sillä suurin osa tarvittavista toiminnoista käsiteltiin tunnilla. Tunti- ja läksymateriaalit näyttelivät merkittävää roolia työn teossa.

**Haasteet**

En lopulta osannut rakentaa ominaisuutta, joka laskee yhteen varsinaisen taitotason (= Skill + Proficiency Bonus + oikea Ability Modifier). Huomaan edelleen, että soveltaminen on hankalaa ja että kaikkien narujen pitäminen kädessä vaikeutuu huomattavasti jos ei malta työskennellä yhden asian parissa kerrallaan.

**Onnistumiset**

Mukava päästä rakentamaan sovellusta, jota voisi hyödyntää omissa harrastuksissa. Svelte yllätti positiivisesti, kun Ability Scorejen minimi- ja maksimiarvot olikin niin helposti asetettavissa. Ylipäätään olen tyytyväinen, että sain matematiikan taustalla toimimaan ja että numerot toimivat niin kuin pitää.

**Käytetty aika: noin 15 tuntia.**