

```
// Java-script GJP100
// modul 4
// Examinationsuppgiften
// Mikael Hoffsten
```

Analys om Hug ner Busken

Jag har valt att göra ett whack the mole spel där man ska hugga ner buskarna innan de försvinner och syftet är att se hur mycket poäng man får innan tiden är slut. Det finns inställningar för att ändra svårighetsgraden eller spelets längd.

I min kod har jag valt att använda mig av namespace. Dels för att undvika upprepningar av samma globala namn taggar som orsakar errors.

Det gör även att koden blir lättare att förstå och följa koden.

Enligt Sankar (2022) så är namespace nödvändigt och hittas i nästan all industriell javascript kod och stora fördelar är att det gör renare lättare att förstå samt förhindrar oväntade kollisioner av variabler.

Jag har använt mig av querySelector för att hämta in element som kan vara id, class eller tagg-namn, då jag använt mycket klasser i HTML. Vid flera element så har jag använt querySelectorAll som hämtar in alla element vid namn klass.

Enligt Colelevy (2023) Så querySelector funktionen hämtar ett element med en css väljare och kan användas i alla moderna webbläsare.

Tack vare att den behöver leta igenom alla filer så tar det längre tid än getElementById som bara letar efter ett element.

Namngivning av variabler har jag strävat efter att det ska vara relaterat till sin uppgift och grupp. Enligt Pollock (2020) ska man försöka ge sina variabler enkla och meningsfulla namn.

Jag har använt mig av funktioner med olika syfte. dels för att ha det snyggt och prydligt i koden och i stället för att skriva en massa rader kod som upprepas.

Enligt Pollock (2020) hjälper funktioner att hålla iordning olika typer av koden som hjälper till vid debugging vid fel. En stor fördel är att man kan använda funktionen fler gånger istället för att skriva mängder av kod.

I koden har jag ofta if eller else. If använder jag som en indikator om den specifika saken inträffar ska något hända, om inte ska else hända.

Enligt W3schools (1999) så IF används till kodblock som ska exekveras och om angivet villkor blir sant och ELSE används till kodblock som ska exekveras och om angivet villkor blir falskt.

Jag har använt mig av SetTimeout då jag vill att det ska hända något efter tiden har räknat klart. Enligt W3schools (1999) så kallar SetTimeout en funktion efter tiden men kan bara köras en gång. vid upprepade körningar användes setInterval.

```
// Java-script GJP100
// modul 4
// Examinationsuppgiften
// Mikael Hoffsten
```

Referenslista:

kod

Wesbos (2022) JavaScript30. [30 Whack A Mole]. Wesbos

<https://courses.wesbos.com/account/access/6555cf52ccc03d0024fb4b67/view/194158577>

ljud

AbdrTar (July 18th, 2021) *coindrop_wood_short.wav*. freesound

<https://freesound.org/people/AbdrTar/sounds/519985/>

TheRealISA (May 27th, 2020) *Recording Start.mp3*. freesound

<https://freesound.org/people/TheRealISA/sounds/580651/>

bild

Mikael Hoffsten

källförteckning

Sankar H (2022) How do you Declare Namespace in JavaScript?. SCALER Topics.

<https://www.scaler.com/topics/javascript-namespace/>

Colelevy (6 apr. 2023) *querySelector() vs. getElementById()*.

<https://dev.to/colelevy/querySelector-vs-getelementbyid-166n>

Pollock, J. (2020). *JAVASCRIPT: A BEGINNERS`S GUIDE*. Studentlitteratur.

W3schools (1999) *JavaScript if, else, and else if*.

https://www.w3schools.com/js/js_if_else.asp

W3schools (1999) *Window setTimeout()*.

https://www.w3schools.com/jsref/met_win_settimeout.asp