De pwa start op met een popup die vraagt om het ip van de server. Na dit scherm kom je op een nes controller met een slider om aan te geven welke player je wilt besturen.

De server zorgt voor dat de input binnen komt en uitgevoerd worden dit gaat over een websocket connectie.

Het gebruik is heel simpel sinds het bedoeld is voor party games waarbij niet iedereen tijd heeft om alles te leren. Wat wel 1 grootte limitatie is dat je het IP moet hebben dit is niet altijd even makkelijk voor de eindgebruiker.

De schetsen zijn te vinden in het document eindexamen opdracht 1

Ik kies voor een webapplicatie sinds ik hier ervaring mee hebt, dit doe ik doormiddel van een zogenoemde PWA. Mijn ontwikkelomgeving wordt Visual Studio Code omdat er veel ingebouwde debugging tools zijn en het weinig configuratie nodig heeft vergeleken met vi. Dit samen met javascript en node js voor de server en javascript om events op te vangen van de front end die gebouwed is in pure html css

Alle eigenschappen van de elementen komen van de css stylesheet