

## Reflektion Grundläggande Javascript

Kursen har för mig varit mycket givande och jag har lärt mig väldigt mycket. Jag tycker kursen är bra uppbyggd och det är bra med mycket praktiskt då det känns svårt att läsa sig till "skills" för att programmera. Personligen har jag fått repetera mycket och sett om kursvideorna flera gånger för att förstå innebörden av de och vad jag själv har gjort. Något jag har haft lite svårt för under kursens gång är loopar och arrayer. Hur de hänger ihop och varför vissa utskrifter blir som de blir. Under projektet lossna det lite och jag förstod mer innebörd. Mängdträningen över arrayerna har gett resultat när jag själv började tänka att man börjar räkna från 0 istället för 1. Utöver kursmaterialet har jag även tränat på just arrayer på följande länk:

<https://www.w3resource.com/javascript-exercises/javascript-array-exercises.php>

Något av de fördjupningsämnena som jag har haft med i mitt projekt är DOM för att kunna vara mer dynamisk och kunna interagera med sajten. Exemplevis har jag följande rad

```
"kort.addEventListener("click", vandaKort);".
```

Där spelaren interagerar med spelet genom att klicka på kort "click" körs funktionen vandaKort. Källa kursmaterial DOM: Lägg till händelselyssnare m.m  
<https://vimeo.com/83549574>.

Något jag har fastnat för och lärt mig mycket om strukturerna i koden. I mitt memoryspel har jag försökt att jobba så objektorienterat som möjligt av min förmåga och har alltid haft i baktanken hur man ska skriva koden för att kunna vidareutveckla spelet. Just strukturerna och objektorienterat är det jag har fastnat extra för. Jag tycker att talesättet "jobba bättre inte hårdare" är väldigt applicerbart på objektorienterad programmering. Jag har ansträngt mig för att hårdkoda så lite fasta värden som möjligt i spelet i syftet att vidareutveckla det. Det vill säga att man ska kunna köra samma program/funktioner med olika inputvärden. Till Exempel som antal par.

```
if (funnaKort == parISpel) {  
    alert("Grattis du klara det på " + forsok + " försök!")  
}
```

Ovan är ifsatsen som bestämt när spelet är klart. istället för att skriva funnaKort==10 skrev jag funnaKort == parISpel för att kunna sätta en annan variabel om jag istället skulle vilja ha en lätt level med 5 par alltså 10 kort.

Jag har även försökt hålla en tydlig struktur med variabler högt upp och funktioner långt ner. Koden var till en början mycket större och jag har jobbat för att skala ner den för att den inte ska vara överflödig. Också detta för att hålla en snygg och semantisk kod.

En annan sak jag fastnade för var jQuery och APlar. Hur man kan hämta information på externa platser. Jag hade en tanke om att använda APlar till mitt projekt men fick tyvärr inte till det som tänkt och tiden satte stopp. Min tanke var att göra ett filmquiz som med hjälp av APlar kunde hämta titlar och bilder av filmer för att kunna matcha ihop de två. Det blev lite överväldigande och jag kände inte att jag kunde bemästra det utan de blev lite för mycket se på hur andra har gjort utan att kunna förstå innebörden. Men det är definitivt någonting jag kommer titta vidare på.