Angular Workshop

TODO’s

Directives

* myinfomessage
  + div waarbij er een info bericht wordt getoond.
  + Belangrijk om info aan de scope mee te geven via een attribuut. Voor de rest heeft scope niets nodig van parent scopes. (dus Isolate scope)
  + Inline controller voor sluit div
* Mywarningmessage
  + Idem als info
* MyLeaderBoard & MyLatestGames
  + Vorm bestaande leaderboard Div om naar 2 bovenstaande directives.
  + Beide directives Isolate scope
  + Beide directives onderhouden socket connectie met Spring endpoint
    - /topic/playerchanges
    - /topic/latestgames
* MyChatBox
  + Bestaande div omzetten naar directive
  + Mychatlist
    - Geen isolate scope!
      * Chatboxcontroller nodig van parent scope
  + Mychatter
    - Geen isolate scope!
    - Replace nodig want het vervangt een list item

$http

* PlayedGameService
  + Laatste 3 games ophalen via rest call.
    - $http.get naar xxx.xxx.xxx.xxx:8080/connectfour/api/games
      * PlayedGameService.getLast3Games oproepen en resultaat in scope plaatsen
      * Dependency $http inladen
      * returned promise
      * then -> responsebody omzetten naar array
      * array returnen

Angular-ui bootstrap

* Modals
  + Create Game
    - Html reeds klaargemaakt (behalve ngMessages)
    - Stappenplan uit te voeren
      * modelInstance aanmaken
        + templateUrl
        + controller ( NewGameController )
      * NewGameController
        + Invulveldjes

Game naam

Rated?

* + - * + Create knop

LobbyService aanroepen (createGame)

Modal sluiten

* + - * + CancelKnop

Modal sluiten

* Pagination leaderboard
  + Bij aanvang van opdracht offsetFilter usage + limitTo cadeau.
  + Paginatie Scope items
    - Total-Items
      * Komt uit player.length ( rekening houden met filters!!)
    - Items per page = 5
    - Currentpage = 1
    - maxSize = 5
    - boundary-links = true
* Pagination lobbyGames
  + Bij aanvang van opdracht offsetFilter usage + limitTo cadeau.
  + Paginatie Scope items
    - Total-Items
      * Komt uit games.length ( rekening houden met filters!!)
    - Items per page = 6
    - Currentpage = 1
    - maxSize = 5
    - boundary-links = true
* Tabs voor private chatting
  + Tab-heading bevat username van andere chatter
  + Tab-content idem aan general chat
  + ChatboxController:
    - Pas chatbox aan zodat log-messages alleen in general chatbox komen (findGeneralTab())
    - ....

Filters

* Opengamesonlyfilter (hiervoor moet CreateGame – modal reeds aangemaakt zijn, zie Angular UI-Bootstrap gedeelte)
  + (externe filter om enkel de games zonder challenger te tonen)
* Playerfilter (hiervoor moet CreateGame – modal reeds aangemaakt zijn, zie Angular UI-Bootstrap gedeelte)
  + (externe filter om enkel de games te tonen waarvan de host of challenger de ingegeven waarde bevat.)
* leaderboardPlayerFilter
  + inline filter waar enkel de personen worden getoond waarvan de naam de ingegeven waarde bevat.

Ng-Messages

* Validatie van inputvelden create new game.
  + Game name required
  + Game name min-length 5
  + Error messages tonen via ng-message
  + Eventueel bootstrap classes alert alert-danger
  + Create button enkel enabled als form valid is
    - Ng-disabled=”formName.$invalid”

$broadcast & $on & $apply & $location

* newWatcher (in ViewController)
  + watcher en game uit messageData halen
  + game opzoeken en watcher pushen naar watchers
  + $apply uitvoeren
    - socketStuff behoort niet tot de standaard angular digest loop
* watchTime (in ViewController)
  + gameId ophalen uit messageData
  + redirecten naar /watch/gameId
  + $scope.$apply()

Ng-Animate

* Als er een nieuwe game wordt aangemaakt wordt fade ze in
* Als er een game verwijderd wordt fade ze out.
  + Binnen ng-repeat klasse toevoegen bv gameFade
  + Binnen css:
    - .gameFade.ng-leave
    - .gameFade.ng-enter

$routeParams

* Bij het watchen van een game moet het juiste bord worden opgevraagd. (in WatchController)
  + $routeParams.gameId

$interval

* Bij het event involvedGameClosed gaan we na 5 seconden redirecten naar ‘/lobby’
  + $interval(function(..){},timing, repetitions)