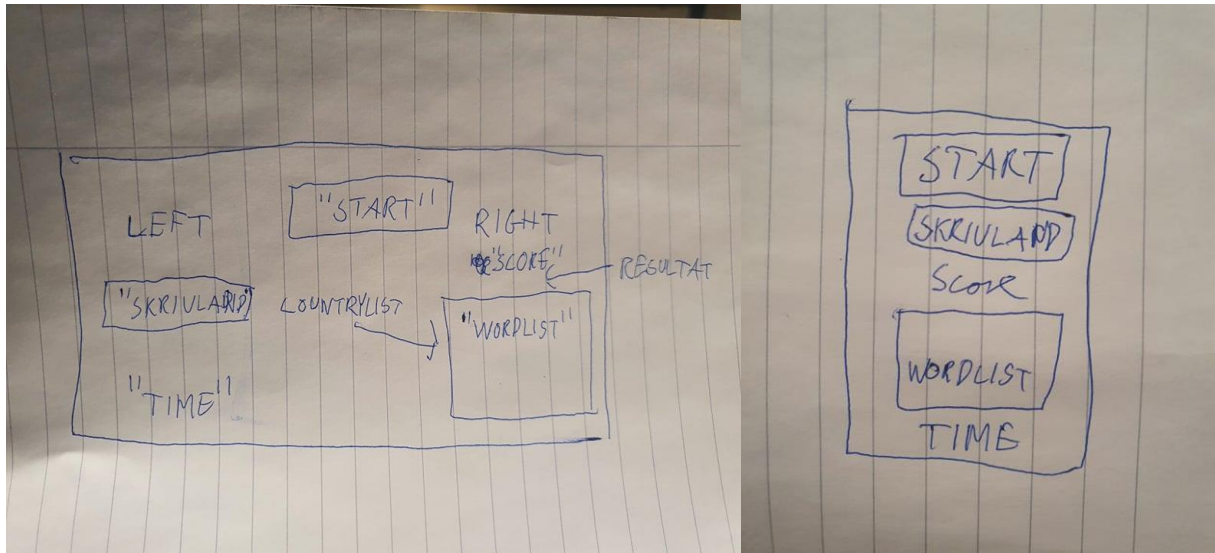


Deleksamen 4 – [REDACTED]

Har endret på deleksamen 3- Satyr Reaper

For å løse oppgave 1 startet jeg med å tegne opp noen skisser:

Det var mest naturlig å tegne opp lik eksempelskissen, prøvde først med å ha alt under hverandre, men skjønnte raskt at det ville ta for stor plass.



Utover i oppgaven fant jeg ut at "resultat" også må være med og la den derfor til senere i skissen. For meg var det mest naturlig å bytte ut score med resultat når spillet er slutt, siden det er der brukeren allerede har sin oppmerksomhet mot.

Videre startet jeg på html-strukturen der jeg brukte id-navnene som jeg hadde i skissen. Siden input skulle være grået ut før start måtte jeg legge til disabled. Så skilte jeg de ulike delene med å ha start øverst og de resterende under left/right som gjør det lettere senere i CSS. Jeg brukte også disabled til å unngå at man kan skrive inni wordlist.

I Javascript la jeg først inn landene i countryList og deklarerte de ulike IDene jeg hadde.

Score ble satt på 0 og la inn gametime slik at den skulle synes før spillet er i gang.

Videre startet jeg på funksjonen countdown der jeg hentet gametime og ga den variabelen seconds, så brukte jeg seconds—til å få klokka til å tikke nedover. Så brukte jeg if-setninger til å endre på hva som skjer når klokka bikker ulike tidspunkter. Når timer treffer 0 stopper tiden med clearInterval(timer). Da blir "skrivland" grået ut og viser resultatet med med tekst+score. For at score skulle byttes ut med result, så måtte jeg gjøre score hidden.

Videre måtte jeg få `playGame` til å funke, her brukte jeg `onclick="playGame()"` i button id og lagde en funksjon til den. Her måtte jeg ha samme gametime-kode slik at når jeg restarter spillet så blir counter tilbake til 60sek og med en nedteller (`setInterval`). For å få fjernet verdier fra forrige spill så måtte jeg legge inn de inn med `""`; Score blir satt tilbake til 0 og at den blir synlig igjen, teksten skal endre farge tilbake til svart. For at funksjonen skal funke la jeg til en `addEventListener` som får startknappen til å funke når den blir trykket på.

For å kunne få inputen skrivland til å funke så måtte jeg først legge inn `keypress` med `fuction(event)` slik at når en tast er trykket ned så skal handlingen skje. Derfor lagde jeg en if-setning med `event.keycode 13(enter)`. Så når enter er trykket skal den søke om ordet er riktig.

Deretter skal koden gå igjennom hver bokstav i det gjettede ordet, den starter på 0 og skal fortsette å gå fram til det ikke er bokstaver igjen i `countryList`. Hvis verdien i skrivefeltet er lik et land i `countrylist-indexen` så har man fått et treff, la inn `toUpperCase` så man kan svare med både stor og liten bokstav. Når det er et treff så skrives svaret ut til `wordfield` og la inn `\n` for å sette riktig svar i listeforamt. Score økes med +1 for hvert riktig svar og har lagt inn en `innerHTML` for å vise dette.

For å hindre at samme land kan bli skrevet uendelig mange ganger + øker scoren, så lagde jeg variabelen `guessedCountries`. Med `!` foran så reverseres verdien og man unngår at samme verdi blir skrevet ut flere ganger ved hjelp av `push`. Til slutt la jeg inn `document.getElementById("skrivland").value = ""`; slik at tekst i søkefeltet blir fjernet for hvert gjett.

Kildeliste:

<https://dev.to/soyleninjs/3-ways-to-remove-duplicates-in-an-array-in-javascript-259o> (Ble brukt til å hindre at man kunne skrive samme land flere ganger, nr3 i artikkelen)

<https://www.codegrepper.com/code-examples/javascript/i+in+javascript> (Ble brukt til index)

