Schritt 1 von 6  
Ihr erstes großes Projekt  
Willkommen zu Ihrem ersten großen Projekt der Klasse. Mit diesem Projekt greifen Sie auf viele der Fähigkeiten zurück, die Sie im Laufe der Klasse gelernt haben, um ein interaktives Spiel zu erstellen. Seien Sie gespannt!

Um Ihnen zu helfen, die in dieser Klasse erlernten Fähigkeiten anzuwenden, schreiben Sie einen Großteil des Codes selbst. Die Projektanweisungen haben eine ähnliche Struktur wie die Übungsaufgaben, an denen Sie in früheren Lektionen gearbeitet haben. Sie erhalten eine gewisse Anleitung, was zu tun ist, aber Sie werden die Details selbst herausfinden. Die Anwendung Ihrer Fähigkeiten ist der Ort, an dem das eigentliche Lernen stattfindet! Dieses Projekt ist ein guter Zeitpunkt, um Ihren ULTIMATIVEN JavaScript Fundamentals Study Guide herauszuholen, um Sie zu führen.  
Wie bei den Übungsaufgaben gibt es am Ende jedes Teils des Projekts einen Lösungscode, in dem Sie Ihren Code überprüfen und sicherstellen können, dass Sie auf dem richtigen Weg sind. :)

GUESS THE WORD GAME PROJEKT  
Das erste Projekt, das Sie erstellen, ist ein lustiges Guess the Word Spiel! Dieses Spiel ist ein ausgezeichnetes Portfoliostück, da Ihre Zuschauer mit Ihrem Code interagieren können, indem sie das Spiel mitspielen. Das Spiel wird garantiert ein unvergessliches Portfoliostück sein!

Das Spiel beginnt mit einem Wort auf dem Bildschirm. Kreissymbole dienen als Platzhalter für jeden Buchstaben. Die Spieler beginnen mit der Eingabe eines Buchstabens. Wenn sie richtig raten, erscheint der Buchstabe im Wort. Wenn sie falsch raten, erfahren sie, wie viele Vermutungen sie noch haben. Der Spieler kann auch sehen, welche Buchstaben er bereits erraten hat. Das Spiel teilt dem Spieler mit, ob er bereits einen Buchstaben erraten oder ein nicht-alphabetisches Zeichen eingegeben hat!  
Wenn der Spieler alle Buchstaben richtig errät, bevor er seine zugeteilten Vermutungen aufbraucht, gewinnt er! Am Ende des Spiels erscheint ein Play Again Button, um den Spieler aufzufordern, es noch einmal zu versuchen!

Wenn der Spieler das Wort erfolgreich errät, gratuliert ihm das Spiel!

Startdateien & Wörter  
Ihre Startdateien enthalten das gesamte HTML und CSS, das Sie für das Spiel benötigen. Sie konzentrieren sich darauf, JavaScript hinzuzufügen, um es interaktiv zu machen!

Zuerst hat Ihr Spiel nur ein Wort, das jemand erraten kann, aber im Laufe des Projekts fügen Sie einen API-Aufruf hinzu, um eine Textdatei mit über 800 der häufigsten englischen Wörter abzurufen. Ihr Spiel wählt dann zufällig ein Wort aus der Datei aus, sodass der Spieler jedes Mal, wenn er es besucht, wahrscheinlich ein neues Wort zum Erraten erhält!

Neue Ergänzungen zu Ihrer JS-Toolbox  
Es gibt einige neue Code-Elemente im Projekt, mit denen Sie möglicherweise nicht vertraut sind, darunter einige neue Methoden, mit denen Sie noch nicht gearbeitet haben, wie match(), split(), trim() und join(). Sie verwenden auch einen einzelnen, einfachen regulären Ausdruck, der Text findet, der einem Muster entspricht.

Das Entdecken und Arbeiten mit unbekannten Methoden und anderen Codetechniken ist üblich, wenn Sie an neuen Projekten arbeiten! Sie werden häufig versuchen, ein Codierungsproblem zu lösen und feststellen, dass Sie eine neue Fähigkeit finden müssen, um es zu lösen. Da dieser neue Code Ihnen unbekannt ist, beschreiben wir seine Verwendung und sagen Ihnen, wo Sie ihn in Ihren Code in den entsprechenden Schritten anwenden können.

GitHub Pages  
Sie arbeiten weiterhin lokal auf Ihrem Computer und verwenden Git/GitHub für die Versionskontrolle Ihres Projekts. Am Ende Ihres Projekts hosten Sie Ihr Projekt auf GitHub Pages, sodass es für andere freigegeben und spielbar ist! Wenn Sie sich mit GH Pages außer Übung fühlen, kein Problem! Wir bieten einen schrittweisen Prozess zum Hosten Ihres Projekts.

Projektzerlegung  
Einer der schwierigsten Teile der Arbeit an einem großen Projekt ist es zu wissen, was zuerst angegangen werden muss. Da Sie noch JavaScript lernen, bieten wir Hilfe bei der Zerlegung Ihres Projekts. Zerlegung ist ein Begriff aus der Informatik und bedeutet, ein größeres Problem in kleinere Probleme zu zerlegen. Die Zerlegung erleichtert die Bewältigung eines großen Projekts, indem sie es in kleinere Probleme zerlegt, die gelöst werden müssen.

Wir haben Ihr Guess the Word Projekt in fünf Hauptteile in den folgenden Schritten unterteilt, von denen jeder kleinere Abschnitte hat, auf die Sie sich konzentrieren können. Nehmen Sie sich Zeit, um jeden Teil und jeden Abschnitt durchzuarbeiten. Fühlen Sie sich nicht, als müssten Sie das Projekt auf einmal bearbeiten! Gehen Sie es langsam an, schauen Sie in Ihren Notizen nach, überprüfen Sie Abschnitte in der Klasse, testen Sie Ihren Code und denken Sie wirklich über die Logik des Spieldesigns nach. Der langsame Ansatz wird Ihnen helfen, Ihre Fähigkeiten zur Problemlösung zu entwickeln und zu einem tieferen Lernen zu führen!