

Card Clash

1. Sprint-Doku

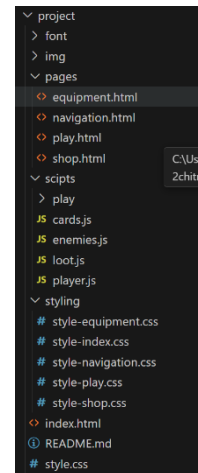


Roland
Bauer



Grundgerüst

Das Grundgerüst meines Servers wurde erstellt. Es gibt eine Startseite, von der aus man zur Unterseite **Navigation** gelangt, um die anderen Unterseiten zu erreichen. Außerdem wurden verschiedene Ordner mit ihren jeweiligen Funktionen angelegt.



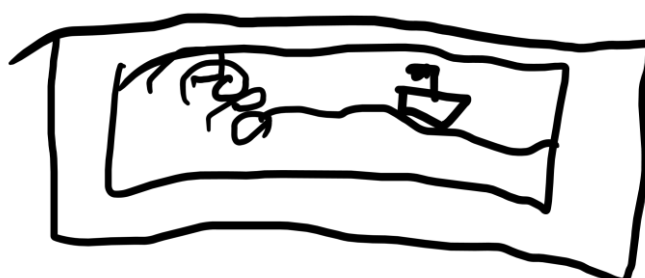
Für die wichtigsten Themen wurden eigene Unterseiten erstellt, zum Beispiel **Equipment**, **Navigation**, **Play** oder der **Shop**. Das sind die Bereiche, in denen sich der User später bewegen wird.

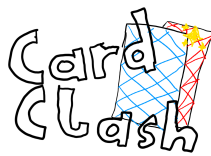
Es gibt eine zentrale **style.css**, die für alle Unterseiten gilt. Darin sind grundlegende Dinge wie Schriftarten, Layouts oder Formatierungen für bestimmte Elemente festgelegt.



Zusätzlich gibt es den Ordner **styling**, in dem die individuellen Styles für jede Unterseite verwaltet werden.

Außerdem gibt es einen **img**-Ordner, in dem alle wichtigen Bilder gespeichert werden. Dazu gehören z. B. Karten, Spielfiguren, Spieler-Avatare und Hintergründe. Die Dateien sind darin übersichtlich und gut strukturiert abgelegt.

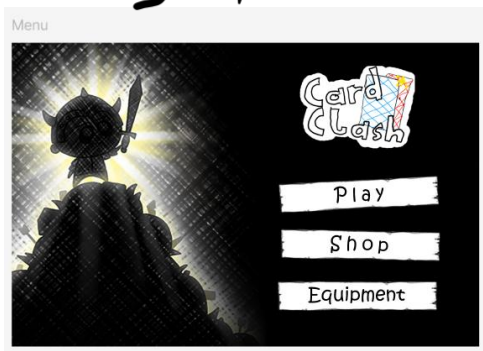




Ogma nachbauen

Meine Webseite wurde nach dem Design meines Prototyps aus **Figma** aufgebaut. Layout, Farben und Anordnung der Elemente orientieren sich stark an der Vorlage, um ein stimmiges und benutzerfreundliches Gesamtbild zu schaffen.

Figma



Web-seite



Wiederkehrende Elemente wie Buttons, Textfelder oder Kartenansichten wurden in einem **universellen Style-Bereich** zusammengefasst. So müssen sie nicht jedes Mal neu gestaltet werden, was Zeit spart und für ein einheitliches Design sorgt.



```

/**** Scroll ****/
.scroll {
  width: 8.5vw;
  height: 7vh;

  background-image: url(img/plate/scroll.png);
  background-size: contain;
  background-position: center;
  background-repeat: no-repeat;

  display: flex;

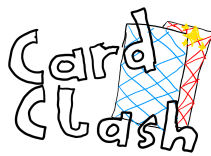
```

Zusätzlich habe ich ein **Root-Verzeichnis** für CSS-Variablen angelegt, über das ich Farben, Schriftgrößen und Abstände zentral steuern kann. Die Farbpalette stammt aus meinem **Moodboard** und sorgt für einen konsistenten Look über alle Seiten hinweg.

```

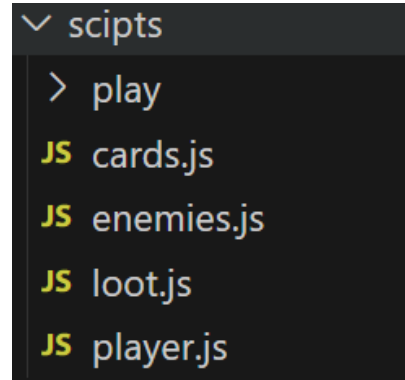
:root{
  --white: #fff;
  --black: #000;
  --blue: #8DC9DC;
  --red: #E73E3E;
  --gold: #E0CA53;
}

```



JavaScript

Im Ordner **scripts** werden alle wichtigen Funktionen gespeichert. Dazu gehören zum Beispiel der Spielablauf, die dynamische Content-Generierung sowie Logiken für den Gegner und den Spieler selbst.



Hallo $\{name\}$!

Die Karten, der Spieler, Gegner und Loot-Objekte werden mithilfe von Klassen erstellt. Je nachdem, um welches Objekt es sich handelt, besitzen sie unterschiedliche Eigenschaften und Funktionen – das ist besonders wichtig für das Kampfsystem.

Karten

```

/*****
 * Card Class
 *****/
class Card {
  constructor(name, attack, magie, attackBlock, magieBlock, universalBlock, live, img) {
    this.name = name;
    this.attack = attack;
    this.magie = magie;
    this.attackBlock = attackBlock;
    this.magieBlock = magieBlock;
    this.universalBlock = universalBlock;
    this.live = live;
    this.img = img;
  }
}

```

Gegner

```

/*****
 * Enemy class
 *****/
class enemy {
  constructor(name, deck, live, img) {
    this.name = name;
    this.deck = deck;
    this.live = live;
    this.currentLive = live;
    this.img = img;
  }
}

```

Loot

```

/*****
 * Loot Class
 *****/
class Loot {
  constructor(name, label, deck, price, img) {
    this.name = name;
    this.label = label;
    this.deck = deck;
    this.price = price;
    this.img = img;
  }
}

```



Spiele

```

/*****
 * New Player
 *****/
let newPlayer = {
  name: 'Held',
  health: 5,
  deck: [],
  startDeck: startdeck[Math.floor(Math.random() * startdeck.length)],
  gold: 0,

  // Bought Loot
  weaponArr: [],
  armorArr: [],
  skillArr: [],
  // loot Cards
  weapon: null,
  armor: null,
  skill: null,

  getAllCard: function () {
    this.deck = [];
    this.deck.push(this.startDeck);
    this.deck.push(this.weapon);
    this.deck.push(this.armor);
    this.deck.push(this.skill);
  }
}

```