Fördjupning i webbutveckling 2

# Bakgrund

En projektplanering ligger som bakgrund till denna fördjupning i webbutveckling 2

##### Problem

Att bygga en enkel spel liksom Flappy Bird

# Fördjupning

##### Vilken fördjupning har du valt: JavaScript/SVG-grafik eller JavaScript/Canvas

Fördjupning som jag har valt är JavaScript med Canvas. Baserad på den här sidan <https://stackoverflow.com/questions/38901951/canvas-vs-svg-for-games>, canvas ska ge snabbare respons och passar bättre för webbspel.

# Genomförande

##### Del 1 Problemlösnig

Jag utvecklar det med loop och matte funktion att generera random hinderobjekt. Flygande objektet placeras på en position i början, sedan det går ner liksom det finns gravity på det. Man som spelar klickar på arrow så att objektet går upp lite. Målet av spelet att förhindra så många konstruktion objekt som möjligt.

##### Del 2. Användbarhet- Riktlinjer du tillämpar från WCAG

1.4.13 (AA) R158 Popup-funktioner ska kunna hanteras och stängas av alla

1.4.3 (AA) R126 Använd tillräcklig kontrast mellan text och bakgrund

2.4.4 (A) R5 Skriv tydliga länkar

3.1.1 (A) R141 Ange sidans språk i koden

3.2.1 (A) R143 Do not make any unexpected changes when focusing

##### Del 3. Bilder och media

Bilderna är från Freepik och behöver attribution för att använda, länken finns också på sidan. Bild av fågel ritades jag själv. Ljud på spelet kommer från Zapsplat, fri att använda för school projekt.

##### Del 4. Validering av kod och test för olika webbläsare

Jag kollade javascript kod på jsHint och html på validator.nu, sedam kollade jag koden i Chrome och IE.

##### Del 5. Utvecklings möjligheter

Att ha curve linje för gravity så det ser ut att fågeln dropppar och hoppar som Flappy bird spel.

##### Del 6. Reflektioner

Coding is fun yet challenging. Alla elementer ska vara i light size, annars kommer man ha problem med response.

# Bilagor

Kodsnuttar som du skärmdumpat.

