

◆ Eget prosjekt

Skrevet av: Teodor Heggelund

Kurs: Elm

Tema: Tekstbasert, Nettside, Spill

Fag: Teknologi, Programmering

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Introduksjon

Har du noe du har hatt lyst til å lage en stund? Nå er sjansen! Under er noen forslag for å komme i gang.

Idé 1: spill

Her er en måte å sjekke hva brukeren trykker på av knapper:

```

module Main exposing (..)

import Html exposing ( text )
import Keyboard

type Msg = Down Int
         | Up Int

model =
  { lastDown = 0
  , lastUp = 0
  }

main =
  Html.program
    { init = ( model, Cmd.none )
    , view = view
    , update = update
    , subscriptions = subscriptions
    }

update msg model =
  let
    newmodel =
      case msg of
        Down d -> { model | lastDown = d }
        Up u -> { model | lastUp = u}
  in
    ( newmodel, Cmd.none )

view model = text ( "Last down: " ++ toString model.lastDown
                  ++ ", last up: " ++ toString model.lastUp )

subscriptions model =
  Sub.batch
    [ Keyboard.downs Down
    , Keyboard.ups Up
    ]

```

Modulen Keyboard

Keyboard fungerer ikke i **Try Elm**.

Muligheter:



Prøv Ellie (<https://ellie-app.com/P7GZ5mV9Lja1/0>)!



Kjør lokalt:

Installer Keyboard med elm package `install elm-lang/keyboard`

Se siden med elm reactor.



Sjekkliste



Hvilke tall (tastekoder) har vi for pil opp? Venstre? Høyre? Ned?



Hvilke tall har vi for WASD?



Hvilket tall er A?



Hvilket tall er B?

Hmm, men nå skjer det ikke så mye. Skal vi ha noe i sanntid, trenger vi en klokke.



Sjekkliste

Ta en titt tilbake til Tell sekunder (`../07_tell_sekunder/07_tell_sekunder.html`).



Hvordan fikk vi tiden til å gå her?



Klarer du å kombinere oppgavene? Få tiden til å gå *mens* du sjekker hva brukeren trykker på?

Her er det mange muligheter videre! Vi kan for eksempel lage oss koordinater for noe vi vil tegne, og flytte det rundt med piltastene.