◆ Eget prosjekt

Skrevet av: Teodor Heggelund

Kurs: Elm
Tema: Tekstbasert, Nettside, Spill
Fag: Teknologi, Programmering
Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole
Språk: Norsk bokmål

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.