

Små opgaver Pixi.js og Javascript

Opgave 1.

Opret en ny Pixijs applikation og videre opret en sprite med texture.

Opgave 2.

I den eksisterende Pixi Applikation opret 3 sprite med texture i et loop

Opgave 3.

I den eksisterende Pixi Applikation opret 3 sprite med texture og giv dem hver deres eventlistener, hvor der udskrives en console med objektets events.

Opgave 4.

Opret 3 tre sprites med textures og giv dem hver deres eventlistener, hvor der, når man trykker, "hopper en sprite med texture op.

Opgave 5.

Opret en række sprites med textures, som placeres i en overordnet container. Alle sprites skal placeres rundt i applikationen. Der indsættes en baggrund.

Opgave 6.

Opret en sprite og undersøg hvordan du kan lægge en mouseover eventlistener på, som når aktiveres skaleres som en animation eller lave en shake like animation.

Opgave 7.

Opret en selvstændig klasse, hvor der oprettes en sprites med texture, som kan kaldes flere gange i en main klasse.

Opgave 8.

Opret et array i en pixi applikation og afvikle random lyd på et event igennem det oprettede array

Opgave 9.

Opret en Pixi applikation, der bruger en AnimatedSprite til at vise en animation.

Opgave 10

Undersøg hvordan man kan drag and drop sprites i en Pixi applikation.