

Prototyping Projektdokumentation

Name: Dusan Marinkovic

E-Mail: marindus@students.zhaw.ch

URL der deployten Anwendung: <https://dusansanimangas.netlify.app/>

1. Einleitung

Name der Anwendung: *Dusan's AniMangas*

Die Anwendung „Dusan's AniMangas“ wurde entwickelt, um meine persönlichen Lieblings-Animes und -Mangas zu präsentieren und zu bewerten. Auf der Startseite stehen drei Kategorien zur Auswahl: *Shounen*, *Seinen* und *Sport*. Mit einem Klick auf eine der Kategorien gelangt man zu einem Ranking meiner Favoriten innerhalb dieser Kategorie.

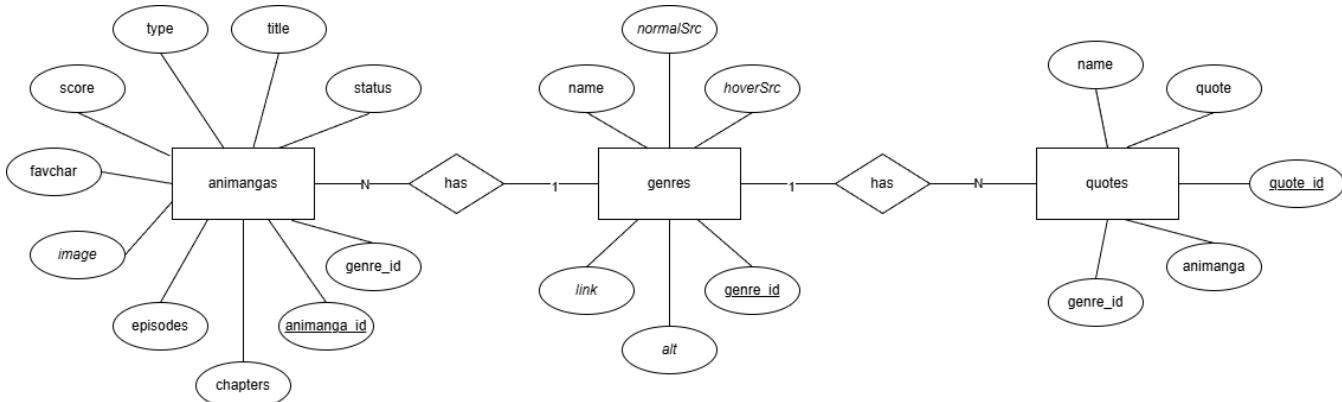
Die Bewertungen erfolgen automatisch mithilfe eines 5-Sterne-Systems. Die Nutzer können jeden Animanga eine Bewertung mit einer Dezimalzahl bis auf eine Nachkommastelle geben. Die Sternanzeige wird entsprechend mathematisch gerundet dargestellt. Die Rankings innerhalb der Kategorien werden automatisch nach den vergebenen Bewertungen sortiert. Durch einen Klick auf den Namen eines Animangas erhält man detaillierte Informationen dazu und kann diesen auch Löschen. Zudem besteht die Möglichkeit, neue Einträge zu erstellen, die automatisch der jeweiligen Kategorie zugeordnet werden.

Über die Navigationsleiste lassen sich entweder die einzelnen Kategorien oder eine Gesamtübersicht aller Animangas aufrufen. Beim Hinzufügen eines neuen Eintrags über die Gesamtliste muss zusätzlich die passende Kategorie ausgewählt werden. In der Detailansicht eines Animangas wird ebenfalls angezeigt, welcher Kategorie er zugeordnet ist (wenn dieser über die Gesamtansicht ausgewählt wird).

Ein besonderes Feature sind zufällige Zitate von Charakteren, die auf jeder Seite angezeigt und beliebig durchmischt werden können. Darüber hinaus wurde ein Spiel integriert, bei dem erraten werden muss, welcher Charakter welches Zitat gesagt hat. Errät man alle Zitate in der Anwendung korrekt, hat man gewonnen. Bei einem Fehler ist das Spiel jedoch sofort beendet. Man kann das Spiel beliebig oft neu starten und sieht dabei stets den aktuellen Punktestand. Der Highscore wird während der Spielsitzung gespeichert, geht jedoch verloren, sobald das Spiel verlassen wird. Es gibt auch eine Joker Funktion welche einmal pro Spiel benutzt werden darf und dann wird als Tipp der Animanga angezeigt in welchem der Charakter ist. Alle Bilder in der Anwendung wurden mit ChatGPT generiert.

2. Datenmodell

In meinem ER-Diagramm sind drei Entitäten mit einer Vielzahl an Attributen dargestellt. Die Primärschlüssel sind durch eine Unterstreichung hervorgehoben, während alle bildbezogenen Attribute *kursiv* gekennzeichnet sind. Man könnte darüber diskutieren, ob es sinnvoll ist, diese kursiven Attribute in der Datenbank zu speichern. Für meine Applikation halte ich dies jedoch für zweckmäßig, da die Bilder lediglich manuell im entsprechenden Ordner abgelegt werden müssen. Die zugehörigen Dateipfade sind in der Datenbank hinterlegt.

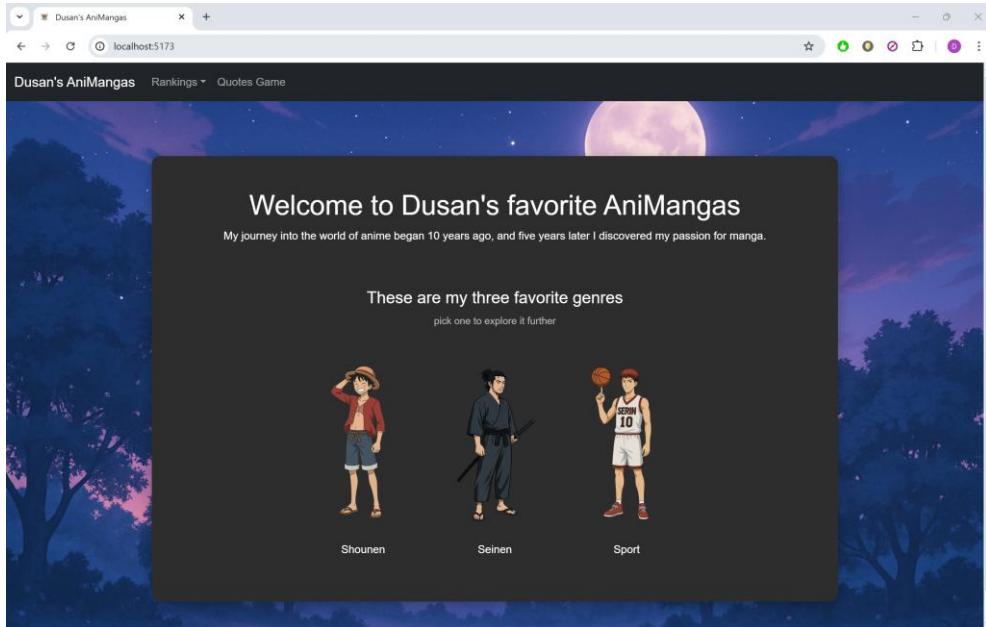


3. Beschreibung der Anwendung

ZUR INFO: Die Seiten Shounen, Seinen und Sport wurden nach demselben Prinzip aufgebaut. Wenn man den Abschnitt **3.4** gelesen hat, können die Kapitel zu Seinen und Sport übersprungen werden, da diese die gleiche Logik und Struktur wie Shounen verwenden, mit lediglich minimalen Anpassungen. Leider wurde es redundant gebaut, würde ich jedoch nochmals neu beginnen, hätte ich ein Slug (dynamisches Route mit src/routes/[genre]) erstellt. Daher wird empfohlen, beim Abschnitt **3.11** Navigation weiterzulesen.

3.1. Genre Übersicht

Route: / (kein zusätzliche Route ist die Hauptseite)



Action Modus (Alle Möglichkeiten):



Auf dieser Seite werden meine drei liebsten AniManga-Genres aufgelistet. Zur Darstellung der einzelnen Charaktere wird die Komponente CharacterCard.svelte verwendet. Jedes Genre ist auswählbar, und der Benutzer wird zur entsprechenden Ranking-Seite weitergeleitet (z. B. /shounen). Beim Überfahren eines Genres mit der Maus wechselt das Bild des Charakters in den Action-Modus.

Dateien:

- lib/components/CharacterCard.svelte
- routes/+page.svelte
- routes/+page.server.js

3.2. Shounen Ranking

Route: /shounen

The screenshot shows a web browser window with the title "Dusan's AniMangas". The header includes links for "Add AniManga", "Rankings", "Quotes Game", and a placeholder "Zoro: Nothing happened". On the right, it says "Welcome Luffy" with a profile icon. The main content is a table titled "Ranking" with columns: Rank, Title, Typ, Status, and Score. The table lists four entries:

Rank	Title	Typ	Status	Score
1	One Piece Episodes: 1130 Chapters: 1150	Animanga	going on	5.0 ★★★★★
2	Jojo's Bizarre Adventure Episodes: 190 Chapters: 970	Animanga	finished	4.8 ★★★★★
3	Jujutsu Kaisen Episodes: 47 Chapters: 272	Animanga	finished	4.7 ★★★★★
4	Naruto Episodes: 700 Chapters: 720	Anime	finished	4.4 ★★★★★

Auf dieser Seite werden alle AniMangas mit dem Genre «Shounen» aufgelistet. Zur Darstellung der einzelnen AniMangas wird die Komponente AnimangaCard.svelte verwendet. Jeder AniManga besitzt einen Score, welcher automatisch seine Platzierung in der Liste bestimmt. In der Mitte des Headers wird ein zufälliges Zitat eines Charakters aus einem AniManga dieses Genres angezeigt. Rechts im Header wird der Charakter von der Hauptseite begrüßt, und links befindet sich der Button «Add AniManga», der zur Seite /shounen/create führt. Wenn auf den Titel (oder der dazugehörigen row) eines AniMangas geklickt wird, gelangt man zur Detailseite /shounen/[shounen_id].

Dateien:

- lib/components/AnimangaCard.svelte
- routes/shounen/+page.svelte
- routes/shounen/+page.server.js

3.3. Neuen Shounen-AniManga erstellen

Route: /shounen/create

The screenshot shows a web browser window with the title "Dusan's AniMangas". The header includes links for "Back to Shounen", "Rankings", "Quotes Game", and a placeholder "Add new Shounen AniManga". The main content is a form titled "Add new Shounen AniManga" with fields for "Title*", "Image (URL)*", "Episodes", "Chapters", "Type*", "Status*", "Score*", and "Favorite Character*". A blue "Add AniManga" button is at the bottom.

Auf dieser Seite kann ein neuer Shounen-AniManga erstellt werden. Die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Felder sind Pflichtfelder. Das Genre wird automatisch auf «Shounen» gesetzt. Falls keine Angaben zu *Chapters* oder *Episodes* gemacht werden, werden diese automatisch auf 0 gesetzt.

Ein Bild-Platzhalter (/images/placeholder.png) wird standardmässig verwendet. Möchte man ein eigenes Bild einfügen, muss dieses zuerst manuell im Ordner /images abgelegt und anschliessend im Feld images(URL)* mit dem entsprechenden Pfad angegeben werden.

Mit dem Button «← Back to Shounen» gelangt man zurück zur Übersichtsseite /shounen.

Sobald auf den Button «Add AniManga» geklickt wird, erscheint die Meldung „AniManga created!“, und der neue Eintrag wird in der /shounen-Ansicht angezeigt.

Hier ein Beispiel:

The screenshot shows two parts of a web application. On the left is a form titled 'Add new Shounen AniManga'. It includes fields for Title (Chainsaw Man), Image (URL) (images/placeholder.png), Episodes (12), Chapters (164), Type (Animanga), Status (enjoying right now), Score (3.2), and Favorite Character (Denji). A blue 'Add AniManga' button is at the bottom. On the right is a confirmation message 'AniManga created!' above a list of five anime/manga entries. The list includes:

Rank	Title	Episodes	Type	Status	Score
7	Attack on Titan	61	Anime	finished	3.9
8	Assassination Classroom	47	Anime	finished	3.2
9	Chainsaw Man	12	Animanga	enjoying right now	3.2
10	Fullmetal Alchemist Brotherhood	64	Anime	finished	2.4
11	Demon Slayer	63	Anime	finished	1.0

Dateien:

- routes/shounen/create/+page.svelte
- routes/shounen/create/+page.server.js

3.4. Detailseite Shounen-AniManga

Route: /shounen/[shounen_id]

The screenshot shows a detail page for the anime/manga 'Chainsaw Man'. The page has a dark header with 'Dusan's AniMangas' and 'Rankings' links. Below the header is a large image of a green-haired character with a chainsaw for a hand. The title 'Chainsaw Man' is displayed above the image. The page lists the following details:

- Episodes: 12
- Chapters: 164
- Type: Animanga
- Status: enjoying right now
- Score: 3.2
- Favorite Character: Denji

A red 'Delete AniManga' button is at the bottom. The background features a scenic landscape with a full moon.

Auf dieser Seite werden die Details des ausgewählten AniMangas angezeigt. Mit dem Button «← Back to Shounen» gelangt man zurück zur Übersichtsseite /shounen. Über den Button «Delete AniManga» kann der AniManga gelöscht werden.

Dateien:

- routes/shounen/[shounen_id] /+page.svelte
- routes/shounen/[shounen_id] /+page.server.js

3.5. Seinen Ranking

Route: /seinen

The screenshot shows a web browser window with the title "Dusan's AniMangas". The header includes links for "Rankings" and "Quotes Game", and a button "Add AniManga". A quote "Thors: A true warrior needs no sword." is displayed above the main content. The main area is a table ranking AniMangas:

Rank	Title	Typ	Status	Score
1	Yagahond Episodes: 0 Chapters: 327	Manga	finished	5.0 ★★★★★
2	Orb: Movement of the world Episodes: 26 Chapters: 0	Anime	finished	4.9 ★★★★★
3	Vinland Saga Episodes: 48 Chapters: 0	Anime	finished	4.6 ★★★★★
4	Monster Episodes: 0 Chapters: 162	Manga	finished	4.4 ★★★★★

Auf dieser Seite werden alle AniMangas mit dem Genre «Seinen» aufgelistet. Zur Darstellung der einzelnen AniMangas wird die Komponente AnimangaCard.svelte verwendet. Jeder AniManga besitzt einen Score, welcher automatisch seine Platzierung in der Liste bestimmt. In der Mitte des Headers wird ein zufälliges Zitat eines Charakters aus einem AniManga dieses Genres angezeigt. Rechts im Header wird der Charakter von der Hauptseite begrüßt, und links befindet sich der Button «Add AniManga», der zur Seite /seinen/create führt. Wenn auf den Titel eines AniMangas geklickt wird, gelangt man zur Detailseite /seinen/[seinen_id].

Dateien:

- lib/components/AnimangaCard.svelte
- routes/seinen/+page.svelte
- routes/seinen/+page.server.js

3.6. Neuen Seinen-AniManga erstellen

Route: /seinen/create

The screenshot shows a web browser window with the title "Dusan's AniMangas". The header includes links for "Rankings" and "Quotes Game", and a button "← Back to Seinen". The main area is titled "Add new Seinen AniManga" and contains a form:

Title*

Image (URL)*
/images/placeholder.png

Episodes

Auf dieser Seite kann ein neuer Seinen-AniManga erstellt werden. Die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Felder sind Pflichtfelder. Das Genre wird automatisch auf «Seinen» gesetzt. Falls keine Angaben zu *Chapters* oder *Episodes* gemacht werden, werden diese automatisch auf 0 gesetzt.

Ein Bild-Platzhalter (/images/placeholder.png) wird standardmässig verwendet. Möchte man ein eigenes Bild einfügen, muss dieses zuerst manuell im Ordner /images abgelegt und anschliessend im Feld images(URL)* mit dem entsprechenden Pfad angegeben werden.

Mit dem Button «← Back to Seinen» gelangt man zurück zur Übersichtsseite /seinen.

Sobald auf den Button «Add AniManga» geklickt wird, erscheint die Meldung „AniManga created!“, und der neue Eintrag wird in der /seinen-Ansicht angezeigt.

Dateien:

- routes/seinen/create/+page.svelte
- routes/seinen/create/+page.server.js

3.7. Detailseite Seinen-AniManga

Route: /seinen/[seinen_id]



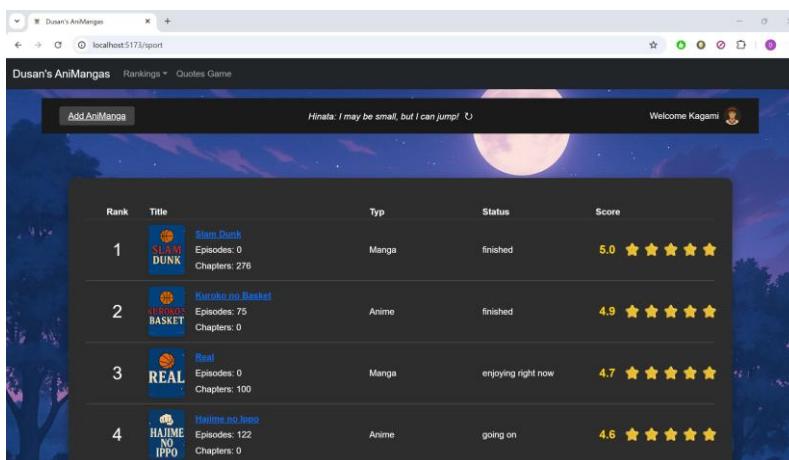
Auf dieser Seite werden die Details des ausgewählten AniMangas angezeigt. Mit dem Button «← Back to Seinen» gelangt man zurück zur Übersichtsseite /seinen. Über den Button «Delete AniManga» kann der AniManga gelöscht werden.

Dateien:

- routes/seinen/[seinen_id] /+page.svelte
- routes/seinen/[seinen_id] /+page.server.js

3.8. Sport Ranking

Route: /sport



Auf dieser Seite werden alle AniMangas mit dem Genre «Sport» aufgelistet. Zur Darstellung der einzelnen AniMangas wird die Komponente AnimangaCard.svelte verwendet. Jeder AniManga besitzt einen Score, welcher

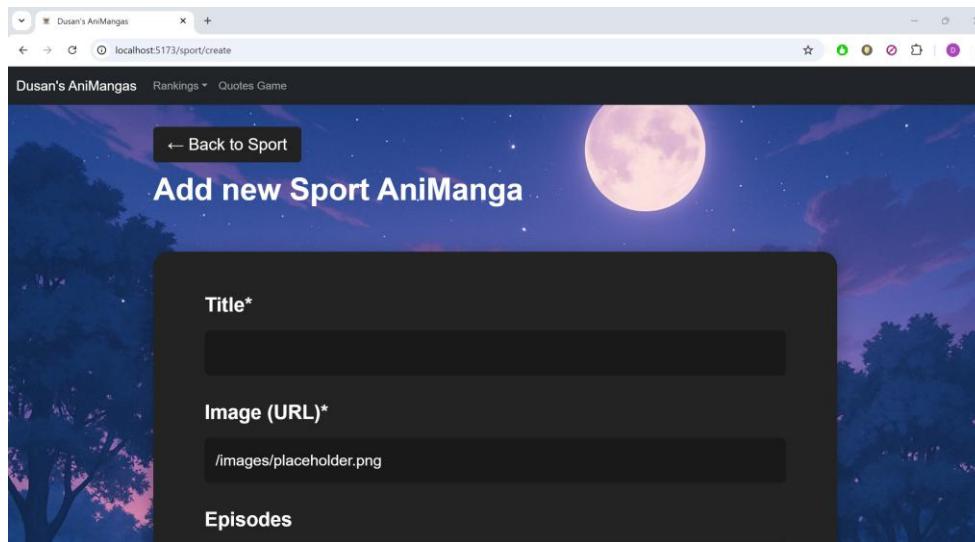
automatisch seine Platzierung in der Liste bestimmt. In der Mitte des Headers wird ein zufälliges Zitat eines Charakters aus einem AniManga dieses Genres angezeigt. Rechts im Header wird der Charakter von der Hauptseite begrüßt, und links befindet sich der Button «Add AniManga», der zur Seite /sport/create führt. Wenn auf den Titel eines AniMangas geklickt wird, gelangt man zur Detailseite /sport/[sport_id].

Dateien:

- lib/components/AnimangaCard.svelte
- routes/sport/+page.svelte
- routes/sport/+page.server.js

3.9. Neuen Sport-AniManga erstellen

Route: /sport/create



Auf dieser Seite kann ein neuer Sport-AniManga erstellt werden. Die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Felder sind Pflichtfelder. Das Genre wird automatisch auf «Sport» gesetzt. Falls keine Angaben zu *Chapters* oder *Episodes* gemacht werden, werden diese automatisch auf 0 gesetzt.

Ein Bild-Platzhalter (/images/placeholder.png) wird standardmäßig verwendet. Möchte man ein eigenes Bild einfügen, muss dieses zuerst manuell im Ordner /images abgelegt und anschliessend im Feld images(URL)* mit dem entsprechenden Pfad angegeben werden.

Mit dem Button «← Back to Sport» gelangt man zurück zur Übersichtsseite /sport.

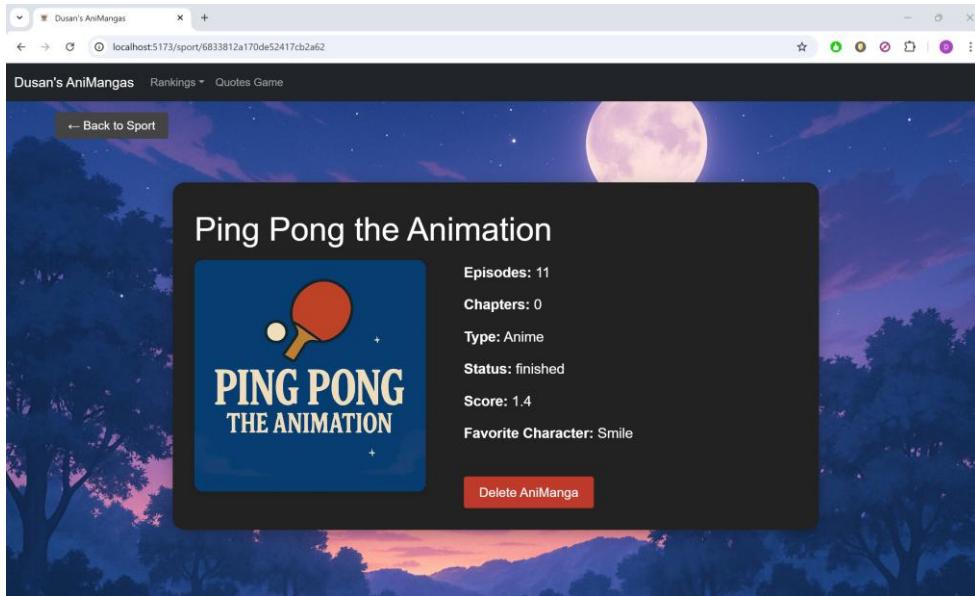
Sobald auf den Button «Add AniManga» geklickt wird, erscheint die Meldung „AniManga created!“, und der neue Eintrag wird in der /sport-Ansicht angezeigt.

Dateien:

- routes/sport/create/+page.svelte
- routes/sport/create/+page.server.js

3.10. Detailseite Sport-AniManga

Route: /sport/[sport_id]



Auf dieser Seite werden die Details des ausgewählten AniMangas angezeigt. Mit dem Button «← Back to Sport» gelangt man zurück zur Übersichtsseite /sport. Über den Button «Delete AniManga» kann der AniManga gelöscht werden.

Dateien:

- routes/sport/[sport_id] /+page.svelte
- routes/sport/[sport_id] /+page.server.js

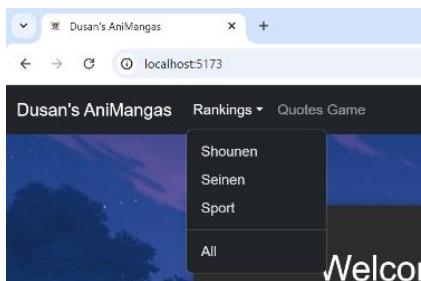
3.11. Navigation

Für die nächsten beiden Seiten ist es sinnvoll, kurz auf die Navigation einzugehen. Wer bei der Nutzung dieser Anwendung neugierig genug war, hat möglicherweise entdeckt, dass sich hinter dem Menüpunkt Ranking ein Dropdown-Menü verbirgt, über das man alle Rankings auf einmal anzeigen lassen kann.

Zudem gibt es einen weiteren Navigationspunkt mit dem Namen Quotes Game. Was sich dahinter verbirgt, wird im Abschnitt 3.15 enthüllt.

Dateien:

- routes/+layout.svelte



3.12. All AniMangas Ranking

Route: /animangas

The screenshot shows a web browser window titled 'Dusan's AniMangas'. The header includes a 'Rankings' button, a 'Quotes Game' link, and a placeholder for a character quote: 'Who are you?!'. Below the header is a dark-themed table listing four AniMangas:

Rank	Title	Type	Status	Score
1	One Piece Episodes: 1130 Chapters: 1150	Animanga	going on	5.0 ★★★★★
2	Vagabond Episodes: 0 Chapters: 327	Manga	finished	5.0 ★★★★★
3	Slam Dunk Episodes: 0 Chapters: 276	Manga	finished	5.0 ★★★★★
4	ORB: Movement of the world Episodes: 26 Chapters: 0	Anime	finished	4.9 ★★★★★

Auf dieser Seite werden alle AniMangas aufgelistet. Zur Darstellung der einzelnen AniMangas wird die Komponente AnimangaCard.svelte verwendet. Jeder AniManga besitzt einen Score, welcher automatisch seine Platzierung in der Liste bestimmt. In der Mitte des Headers wird ein zufälliges Zitat eines Charakters aus einem AniManga angezeigt. Rechts im Header wird der Charakter von der Hauptseite begrüßt, ach warte... Da ist kein Charakter?! Wer bist du? Zurzeit auch nicht so wichtig, links befindet sich der Button «Add AniManga», der zur Seite /animangas/create führt. Wenn auf den Titel eines AniMangas geklickt wird, gelangt man zur Detailseite /animangas/[animangas_id].

Dateien:

- lib/components/AnimangaCard.svelte
- routes/animangas/+page.svelte
- routes/animangas/+page.server.js

3.13. Neuen AniManga erstellen

Route: /animangas/create

The screenshot shows a web browser window titled 'Dusan's AniMangas'. The header includes a 'Back to AniMangas' button. The main content area has a dark background with a large moon and stars. It features a form titled 'Add new AniManga' with three required fields:
- Title*
- Genre*
- Image (URL)*

Auf dieser Seite kann ein neuer AniManga erstellt werden. Die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Felder sind Pflichtfelder. Das Genre muss nun manuell gesetzt werden. Falls keine Angaben zu *Chapters* oder *Episodes* gemacht werden, werden diese automatisch auf 0 gesetzt.

Ein Bild-Platzhalter (/images/placeholder.png) wird standardmässig verwendet. Möchte man ein eigenes Bild einfügen, muss dieses zuerst manuell im Ordner /images abgelegt und anschliessend im Feld images(URL)* mit dem entsprechenden Pfad angegeben werden.

Mit dem Button «← Back to AniMangas» gelangt man zurück zur Übersichtsseite /animangas.

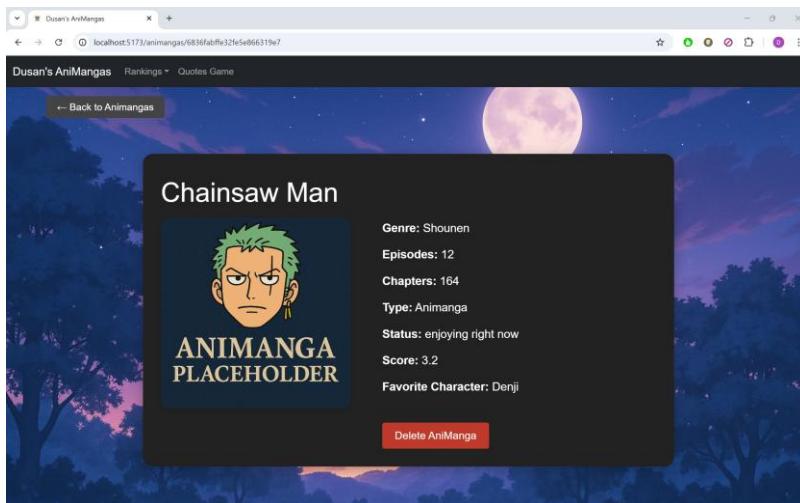
Sobald auf den Button «Add AniManga» geklickt wird, erscheint die Meldung „AniManga created!“, und der neue Eintrag wird in der /animangas-Ansicht angezeigt.

Dateien:

- routes/animangas/create/+page.svelte
- routes/animangas/create/+page.server.js

3.14. Detailseite AniManga

Route: /animangas/[animangas_id]



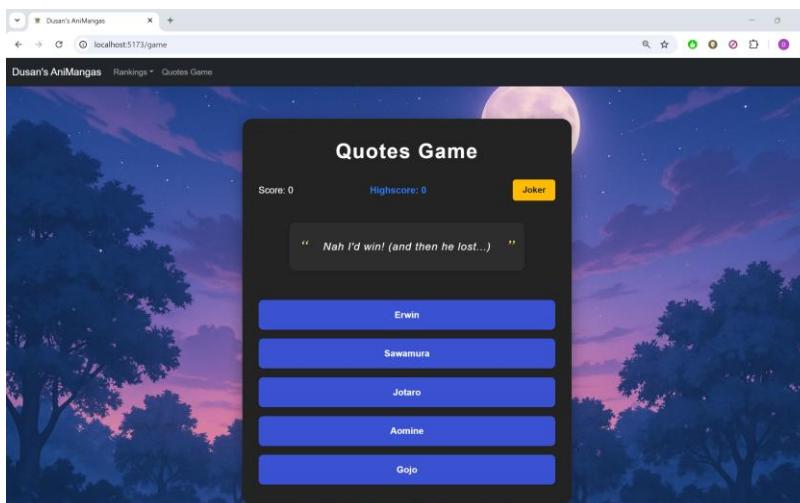
Auf dieser Seite werden die Details des ausgewählten AniMangas angezeigt. Hier wurde das gleiche Beispiel genommen wie bei Shounen, jedoch gibt es nun ein zusätzliches Feld mit dem Genre. Mit dem Button «← Back to AniMangas» gelangt man zurück zur Übersichtsseite /animangas. Über den Button «Delete AniManga» kann der AniManga gelöscht werden.

Dateien:

- routes/animangas/[animangas_id] /+page.svelte
- routes/animangas/[animangas_id] /+page.server.js

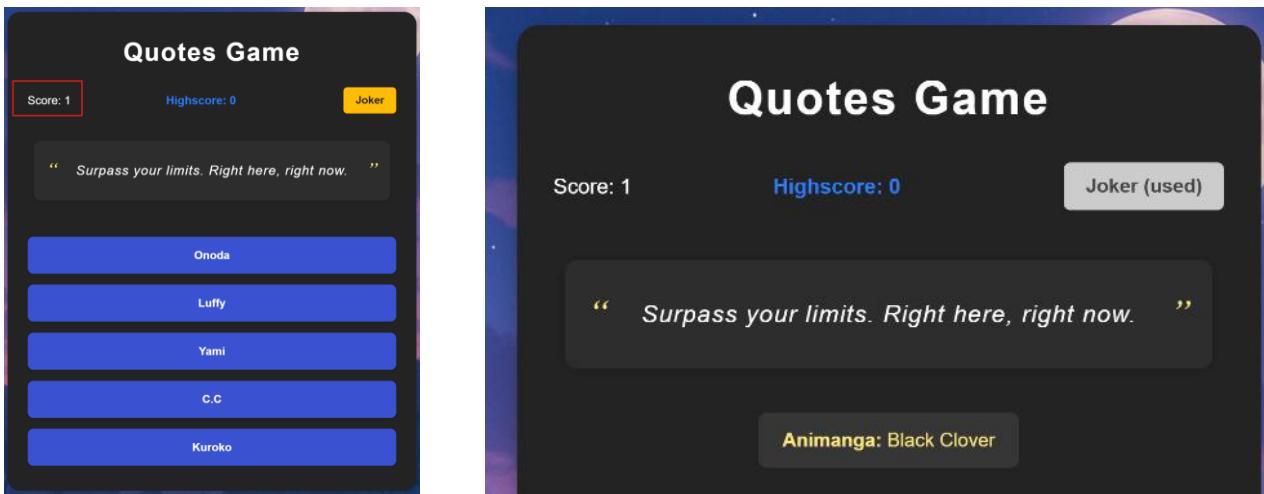
3.15. Quotes Game

Route: /game



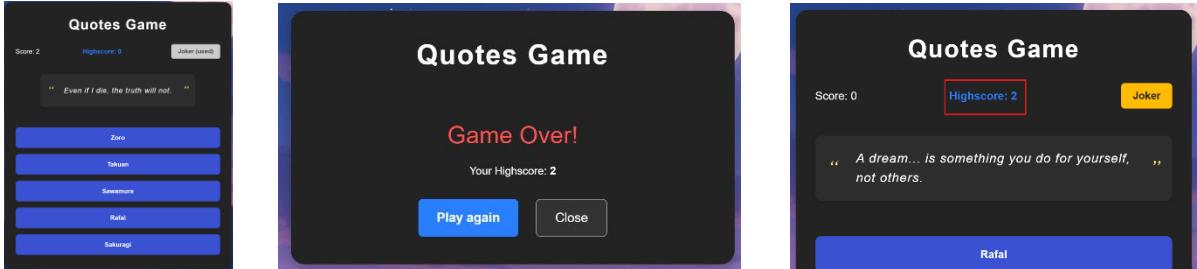
Auf dieser Seite befindet sich eine eigenständige Erweiterung, ein kleines Spiel namens «Quotes Game». Ziel des Spiels ist es, zu erraten, welcher Charakter ein bestimmtes Zitat gesagt hat. Wird der richtige Charakter ausgewählt, erhöht sich der Score, und ein neues Zitat erscheint.

Falls man nicht mehr weiterweiss, steht pro Spiel ein Joker zur Verfügung. Dieser gibt als Hinweis den AniManga an, aus dem der gesuchte Charakter stamm.



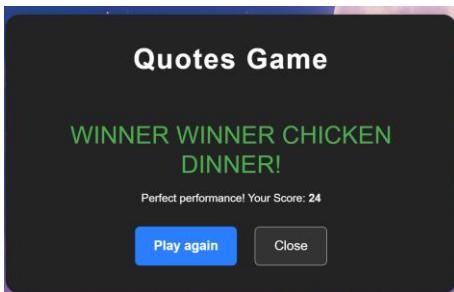
Wird ein falscher Charakter ausgewählt, ist das Spiel verloren und es erscheint eine Game Over Nachricht. Dabei wird der erreichte High Score angezeigt sowie zwei Optionen zur Auswahl gestellt:

- Mit dem Button «Close» kann das Spiel beendet werden, und man wird zur Startseite weitergeleitet (/).
- Mit dem Button «Play again» kann man eine neue Runde starten – das Spiel beginnt dann von vorne.



Wenn jedoch alle 24 Zitate richtig beantwortet wurden, erscheint die Nachricht «WINNER WINNER CHICKEN DINNER!». Dabei wird ebenfalls der erreichte High Score angezeigt sowie zwei Optionen zur Auswahl gestellt:

- Mit dem Button «Close» kann das Spiel beendet werden, und man wird zur Startseite weitergeleitet (/).
- Mit dem Button «Play again» kann man eine neue Runde starten – das Spiel beginnt dann von vorne.



Dateien:

- routes/game/+page.svelte
- routes/game/+page.server.js

4. Erweiterungen

4.1. Hover Funktion

Auf der Startseite (/) wird das Bild eines Charakters sanft verändert, sobald man mit der Maus darüberfährt. Diese Funktionalität wurde mithilfe der separaten Komponente CharacterCard.svelte umgesetzt. Die Hover-Effekte sind in den Styles definiert und werden in der Datei +page.svelte eingebunden.

Die Genres mit allen notwendigen Attributen, werden mit der Funktion getGenres() aus der Datei lib/server/db.js ausgelesen und anschliessend auf der Startseite dargestellt.

Datei(en):

- lib/server/db.js
- lib/components/CharacterCard.svelte
- routes/+page.svelte
- routes/+page.server.js

4.2. Random Shuffle Quotes Funktion

Auf den Seiten /shounen, /seinen, /sport und /animangas gibt es jeweils eine Shuffle-Funktion in der Datei /+page.svelte, die für die Anzeige der Zitate zuständig ist.

Für die einzelnen Genres werden die Zitate mithilfe der Funktion getQuotesByGenre(genre) aus der Datei lib/server/db.js ausgelesen und gefiltert. Bei der Seite /animangas funktioniert es etwas anders: Hier wird die Funktion getQuotes() verwendet, welche alle verfügbaren Zitate bereitstellt.

In +page.svelte werden die Zitate mit dem jeweiligen Charakternamen und der zugehörigen Quote zusammengeführt. Anschliessend wird eine Shuffle-Funktion definiert, die sicherstellt, dass nicht zweimal dasselbe Zitat angezeigt wird.

Datei(en):

- lib/server/db.js
- routes/shounen/+page.svelte
- routes/shounen/+page.server.js
- routes/seinen/+page.svelte
- routes/seinen/+page.server.js
- routes/sport/+page.svelte
- routes/sport/+page.server.js
- routes/animangas/+page.svelte
- routes/animangas/+page.server.js

4.3. Ranking System

Auf den Seiten /shounen, /seinen, /sport und /animangas gibt es jeweils eine Ranking-Funktion in der Datei /+page.svelte, die für die Anzeige der Zitate zuständig ist.

Für die einzelnen Genres werden die Animangas mithilfe der Funktion getAnimangasByGenre(genre) aus der Datei lib/server/db.js ausgelesen und gefiltert. Bei der Seite /animangas funktioniert es etwas anders: Hier wird die Funktion getAnimangas() verwendet, welche alle verfügbaren Zitate bereitstellt.

In +page.svelte werden die Animangas absteigend nach dem Score sortiert und in einem neuen Array gespeichert. Welches dann ausgelesen wird und somit die richtige Reihenfolge darstellt.

Datei(en):

- lib/server/db.js

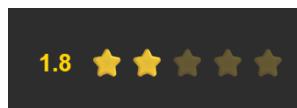
- routes/shounen/+page.svelte
- routes/shounen/+page.server.js
- routes/seinen/+page.svelte
- routes/seinen/+page.server.js
- routes/sport/+page.svelte
- routes/sport/+page.server.js
- routes/animangas/+page.svelte
- routes/animangas/+page.server.js

4.4. Score Runden

In der Komponente components/AnimangaCard.svelte wird die Bewertung (Score) mathematisch gerundet und in Form von Sternen dargestellt (Unicode-Star ★). Die entsprechende Anzahl Sterne wird voll ausgefüllt angezeigt, während die restlichen Sterne als nicht ausgewählt dargestellt werden.

Datei(en):

- lib/components/AnimeCard.svelte



4.5. Quotes Game

Auf der Seite /game kann das «Quotes Game» gespielt werden. Die Zitate werden mit der Funktion getQuotes() aus der Datei lib/server/db.js ausgelesen.

In der Datei +page.svelte werden alle reaktiven Spielzustände wie Score, Highscore, verwendete Indizes, Joker-Status und Game Over verwaltet. Dann wird die Funktion nextQuestion() aufgerufen, um ein zufälliges Zitat aus den noch nicht verwendeten Indizes auszuwählen. Anschliessend wird eine Liste mit fünf Antwortoptionen erstellt (eine richtige und vier falsche) und mithilfe des Fisher-Yates-Algorithmus durchmischt. Es gibt eine Joker Funktion, welches ein Mal pro Spiel verwendet werden kann.

Danach wird geprüft, ob die ausgewählte Person zum Zitat passt. Bei einer korrekten Antwort erhöht sich der Score, und eine neue Frage wird geladen, bei einer falschen Antwort wird das Spiel beendet. Das Spiel wird auch beendet wenn alle Zitate richtig erraten wurden.

Datei(en):

- lib/server/db.js
- routes/game/+page.svelte
- routes/game/+page.server.js