27.04.2020

Jednym z zagadnień, które podjęliśmy w tym tygodniu było stworzenie testowych klas, które będziemy używać w naszej aplikacji. Sprawdzaliśmy czy wcześniej wypracowane przez nas diagramy klas będą pasowały oraz, czy nic nie pominęliśmy wcześniej w trakcie tworzenia diagramów. Podczas następnych prac będziemy implementować klasy do programu oraz starać się dodawać pozostałe funkcjonalności, które mieliśmy w założeniach. Zajęliśmy się też częścią css, stworzyliśmy podział strony na cztery części: menu, grafikę, okno postaci i ekwipunek. Zrobiliśmy także przyciski, kilka potrzebnych podstron do działania gry oraz wkleiliśmy odpowiednie grafiki.

20.05.2020

Podczas ostatnich prac dodaliśmy okno startowe, w którym możemy wybrać klasę naszej postaci, są tam trzy pola z nazwą, opisem i grafiką klasy. Po wyborze klasy t.j. kliknięciu przycisku pod odpowiednią grafiką, przenosi nas do głównego okna gry. Do przejścia między oknem startowym a stroną główną użyliśmy JavaScript i podmiany divów, dzięki czemu aplikacja używa tylko jednej strony index.html jako plik główny i nie potrzebujemy przełączać się po gałęziach podstron. Stworzyliśmy opcję przełączania między miejscami w grze, po wybraniu gdzie chcemy się udać wyświetla się odpowiednia grafika, ilustrująca gdzie aktualnie się znajdujemy. Możemy teraz swobodnie przemieszczać się między miastem, targiem, kuźnią i karczmą. Przemieszczanie się między danymi lokacjami jest również zrobione za pomocą JavaScriptu. Oprócz sprawozdania stworzyliśmy także dokumentację projektu, która znajduje się w folderze „dokumentacja”, w której znajduje się opis zależności oraz wykorzystanych funkcji.