

ASTRONAUTICA

Resumé

Allgemein

In der Praxis lernt man meisten, dies hat sich durch die Arbeit am MMP zu 100% bestätigt. Intensives Recherchieren bildete die Hauptaufgabe meines Projekts, da ich zuvor noch kein vollständiges Fullstack-Projekt realisiert habe. Strukturierung und passende Namensgebungen kristallisierten sich bald als eine fundamentale Vorgehensweise heraus. Am meisten habe ich im Bereich JavaScript gelernt sowie den Umgang mit einem Framework.

Ich habe nun mehr Respekt vor schönen, nämlich wirklich schönen Code. Es ist nicht so leicht, einen Coding-Standard von Anfang an zu fixieren und den auch als gut zu empfinden. Bezüglich Game-Design habe ich unter anderem das Buch „A Game Design Vocabulary“ by Anna Anthrophy und Naomi Clark mir nahe gelegt und gelesen (sehr zu empfehlen). Es wurden die Grundlagen zu gutem Game Design vermittelt.

HTML 5 Gameframework – Phaser

Es ist meine erste große API (neben Google Maps) mit der ich gearbeitet habe. Ich weiß nun wie ich in einer Dokumentation korrekt recherchiere und mich in Foren einbringe. Grundlagen eines Spiels auf Basis von Phaser zu erstellen. Lernerfolg in Umgang mit Assets (Graphics & Sounds). Generell der Umgang mit Phaser, konkret heißt das die Funktionsweise der 3 Hauptfunktionen (Preload, Create, Update) zu kennen, verschiedene Gamestates zu erstellen und kommunizieren lassen, Objekte von Phaser verwenden (game, sprites, etc.), u.v.m.

Objektorientiertes JavaScript & JQuery

Verständnis wie ein Objekt erstellt werden kann, sowie der Zugriff auf dessen Properties. Erkenntnis, dass Funktionen als Parameter mitgegeben, sowie als Property definiert werden können. OOP in JS/JQuery is spannend. In prototypes habe ich mich noch nicht eingearbeitet, weiß aber dass diese am Curriculum stehen.

3D – Animation mit CSS

Wie Animationen aufgebaut sind und kontrolliert werden. Konkret heißt das, dass definieren von Keyframes. Zugriff darauf bzw. ausführen mit „animation“ attribute. In meinem MMP1 habe ich eine klassische 3D Rotation um die X-Achse verwirklicht um den Credits-Text zu stylen. Unterstützt dazu habe ich eine scroll-animation eingerichtet um einen StarWars-ähnlichen Abgang zu gestalten.

Google Login API

Neben dem Phaser Framework die zweite API die ich in mein MMP1 implementiert habe. Ich kenne die Vorgehensweise ein Projekt bei Google anzulegen um eine eindeutige Client-ID für meine Applikation zu erhalten. Ich weiß welche Standardfunktionen ich auf das „GoogleUser“ Objekt (profile) aufrufen kann.