

Taakgroep: Javascript AJAX

Taak: Environments in de game

Het is gebruikelijk te werken met verschillende environments, bijvoorbeeld: development, test, staging, production.

Afhankelijk van de environment wordt er door `Game.Data.get` mock data teruggegeven of een request uitgevoerd.

In deze taak bouw je de environment parameter in.

Aanpak

De `Game.Data` krijgt een variabele `stateMap`. In deze variabele worden waarden opgeslagen die kunnen veranderen, zoals de environment.

In de function `Game.Data.init` wordt bepaald met welke environment gewerkt wordt.

De function `Game.Data.get` bepaalt op basis van de environment of er mock data of een request wordt uitgevoerd.

- Voeg een variabele `stateMap` toe met als default waarde 'development':

```
//Game.Data
```

```
let stateMap = {  
  environment : 'development'  
}
```

- Geef `Game.Data.init` een parameter `environment` mee en in de function wordt de ontvangen waarde opgeslagen in `stateMap.environment`.
- Controleer in `Game.Data.init` of:
 - `environment` de waarde `production` of `development` heeft. Zoniet, gooi een error: `new Error(<error bericht>)`.
 - als `environment` de waarde `production` heeft, dan een request aan de server doen.
 - als `environment` de waarde `development` heeft, dan op basis van de url gegevens teruggeven uit de `configMap`, via `getMockData`.
- Voeg in de function `get` een controle toe op de environment. Is de environment `development`, gebruik dan `getMockData` om een resultaat te retourneren. In geval van een productie omgeving wordt een request gedaan (de comments weghalen :-)).

Ondersteunende informatie

geen