

Taakgroep: Installatie tools

Taak: Source in productie map plaatsen

Gulp heeft methoden/functions om source code in te lezen en weg te schrijven. In deze taak lees je source code in en plaatst die in de productie map `/dist`.

Aanpak

- Voeg op het root niveau (dus de map waar `package.json` staat) een map `js` met daarin een bestand `game.js`.
- In bestand `/js/game.js` kun je eerder gemaakte modules van je game al overnemen. Als je snel door wilt, plaats dan een eenvoudig `console.log('hallo wereld')`.
- Voeg in `/gulpfile.js/tasks/js.js` onderstaande code toe:

```
// gulpfile.js/tasks/js.js

const {src, dest} = require('gulp'); <----

const fn = function (voornaam) {
  return function () {

    //console.log('Taak js is uitgevoerd, ${voornaam}!');
    //return Promise.resolve('Klaar');

    return src('js/*.js') <----
      .pipe(dest('dist')); <----
  }
};
```

Let op: het file pattern gaat uit van de positie waar gulp wordt gestart, in dit geval de root van het project.

- Voer de js taak uit: `$ gulp js`. Het resultaat is de productie map (dist, staat voor distributie) met daarin de game code: `/dist/game.js`

Ondersteunende informatie

glob

In de taak wordt source code geselecteerd op basis van een pattern:

...

```
src('js/*.js')
```

...

Het gebruikte pattern heet glob. Met behulp van glob kunnen ook geneste mappen/bestanden worden geselecteerd en specifieke mappen worden uitgesloten.