

Taakgroep: Asynchroon programmeren

Context

In deze periode ontwikkel je een multiplayer game. Het gedeelte dat je maakt als onderdeel van de Server-module (ict.se.srvr.v19) bestaat uit:

- een klasse Spel dat voldoet aan de reeds geschreven unittests;
- een api om de game te ontsluiten;
- webpagina's voor het registreren, inloggen en het starten van het spel;
- een database voor het vastleggen van de gespeelde games en de resultaten daarvan.

Daarvoor heb je een aantal nieuwe technieken nodig: onder andere Rest, Razor pages, MVC, en het Entity Framework. In dit level ga je het spel programmeren en een Rest-api maken waarmee je kunt communiceren zodat je het spel kunt in een web-omgeving kunt spelen. De eerste taak is het programmeren van het spel, het ontsluiten via de Rest-api komt later.

Taak: Asynchroon programmeren.

Op de Elo, onder 'week 5' vind je het studiemateriaal betreffende Asynchroon programmeren. Daar staat ook een studiehandleiding voor asynchroon programmeren. Volg de studiehandleiding, zodat je leert om asynchroon te programmeren..

Aanpak

De studiehandleiding betreffende asynchroon programmeren bevat alleen een blok met het te bestuderen materiaal.

- bestudeer het aangegeven materiaal;

Ondersteunende informatie

Asynchroon programmeren

De studiehandleiding bevat een aantal verwijzingen naar ondersteunend materiaal.