

Dokumentaatio 'The Avocado Hunt' -pelille/sivustolle

1. Miksi kyseinen harjoitustyö?

- Halusin luoda pelin, koska se vaikutti hauskalta projektilta harjoitustyöksi. Avocado Huntin konsepti oli suhteellisen helppo ja hauska tehdä, ja aiheena Elon Musk Teslan tehtaalla ei helposti pahoita kenenkään mieltä.

2. Mitä tein?

- Pelin ensimmäiseen rakenteeseen otin mallia Phaserin nettisivuilta: <https://phaser.io/tutorials/making-your-first-phaser-3-game>. Tutoriaali antoi selkeät ohjeet aloittelijalle, miten tehdä peli. Muokkasin tutoriaalissa käytettyjä ominaisuuksia omiin tarkoituksiini sopiviksi, tein omat grafiikat sekä myös musiikit pelille.
- Itse pelin tekemiseen meni yllättävän paljon aikaa, sillä minulla ei ollut aiempaa kokemusta js- tai html- koodauksesta, saati pelien tekemisestä. Kun peli oli kuitenkin valmis, suunnittelin loput nettisivusta. Rakenteeseen otin mallia viikon 7 express- esimerkistä: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Server-side/Express_Nodejs/Tutorial_local_library_website. Rakenteeksi tuli:
 - o Main Menu – sivu, ohjelman keskus, josta johtaa linkit muihin sivuihin.
 - o Itse peli
 - o About- sivu, tietoa pelistä
 - o Score-sivu, ilmestyy pelin pelaamisen jälkeen. Mahdollisuus lisätä käyttäjä pelaajien listaan
 - o Stats- sivu, sivu pelaajien selaamista varten

3. Miten tein?

- Latasin omat grafiikat ja äänet assets- nimiseen kansioon projektikansion sisälle
- Latasin noden ja expressin (projektikansioon)
- Latasin phaserin, pugin, ja nodemonin npm:ssä (projektikansioon)
- Latasin mongoosen ja asyncin tietokannan hallintaa varten (projektikansioon), en kuitenkaan saanut näitä toimimaan ratkaisussa
- Loin serverfile.js tiedoston, johon loin polut oikeille näkymille
- Loin pug-tiedostoja eri näkymille: mainmenu, game, about, stats ja score

- Loin js-tiedostot eri pug-tiedostoille: mainmenu.js, game.js, ja userdata.js (molemmat stats.pug että score.pug käyttävät userdata.js-tiedostoa)
- Käytin materializea css:n apuna fron-end designissa kaikissa pug-tiedostoissa. Pug tiedostojen luomiseen hyödynsin html2jade- muuntajaa internetissä.
- Käytin vueta eri objektien väliseen liikkumiseen sekä listojen luontiin

4. Lopputulos

- Phaser 3 - peli, jossa on jotakin kerättävää ja vältettävää, peligrafiikoita ja musiikkia, pelaaja liikkuu pelialueella ja pelin jälkeen ruudulle ilmestyy linkit uuteen peliin tai tulosten tallentamiseen. Käyttäjä pystyy pelaamisen lisäksi lukemaan pelistä tietoja About-sivustolla sekä tarkastelemaan aiempia pelaajia stats- sivustolla.

5. Täytetyt vaatimukset ja tavoiteltu pistemäärä:

- Responsiivinen ulkoasu 5,00
- Front-controllerin käyttö (esim. Vue) 5,00
- Välimuistin käyttö 2,00
- Canvas-elementin käyttö 3,00
- Kattava dokumentaatio 5,00
- Hyvä vertaisarviointi (1pts. per arviointikategoria ja +1pts erinomaisesta arviosta) 5,00
- Animoidut transitiot (uusi elementti ilmestyy, joku elementti muuttuu jne., niin käytetään animaatioita tai efektejä) 2,00
- JSONin (/XML:n) käyttö tiedon liikuttelussa/tallennuksessa 3,00

Tavoiteltu pistemäärä: 30 pistettä