

Connect4 – Vier gewinnt – Mini-Projekt

Team

Schazad Mohammad (mohamsch), Alperen Sevici (sevicalp)

Funktionsübersicht

Wir konnten die meisten Anforderungen an das Mini-Projekt erfüllen.

Das Rendering vom Spielfeld und der Spielfiguren wird vom eigenentwickelten «renderSDON» erledigt.

Wenn ein Spieler gewonnen hat, wird dies als Info angezeigt und das Spielfeld ist nicht mehr anklickbar bzw. nicht mehr spielbar. Man hat dann die Möglichkeit ein neues Spiel anzufangen.

Der Spielstand kann auf dem Server sowie Lokal abgesichert werden. Da das Spiel aber auf GitHub Pages läuft, können wir den Server leider nicht starten. Aus diesem Grund haben wir die Funktionalität erweitert. Das Spiel kann nun erkennen, ob der Server erreichbar ist oder nicht. Wenn der Server nicht erreichbar ist, dann wird die Server-Persistenz deaktiviert und man kann nur Lokal den Spielstand absichern.

Weiteres

Damit wir nicht bei jeder Serveranfrage den ganzen Link neu schreiben müssen, haben wir den Link einmal definiert und ein Platzhalter gesetzt.

```
let url = "http://localhost:3000/api/data/{0}?api-key=c4game"
```

Wir gingen davon aus, dass JavaScript schon eine Art «String-Formatter» hat, aber konnten leider nichts finden. Daraufhin haben wir im Internet nach geeigneten Funktionen gesucht und wurden fündig. Die Funktion erweitert den «String-Prototyp» um eine weitere Methode, und zwar «format». Somit konnten wir ganz einfach mit dieser Methode den Platzhalter befüllen.

```
await fetch(url.format('c4state'))
```

Screenshots

