

# Cool car bro

Kobling til excel doc:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1uaC1zOFuXIImMaDuyavjUFMQlhSVx4zMDG9Gu86UvbM/edit?usp=sharing>

## Beskrivelse av oppgave:

SISTE TEAM OPPGAVE: COOL CAR, BRO Man kjører en bil - på veien dukker det opp flere tilfeldige ting du kan velge å enten legge til på bilen eller la det vær. Noen ting øker kulhetsfaktoren på bilen, andre senker den.

Noen ganger møter man også på en kompis langs veien - han må du hilse på før du kan kjøre videre. Du har **(minst) tre** måter å hilse på - kompisen er bare fornøyd med én av måtene å bli hilst på. Dette er tilfeldig fra kompis til kompis og fra møte til møte hvilken hilsen som er riktig.

Du må hilse riktig før du kan kjøre videre.

Har du høy kulhet på bilen får du en kul hilsen tilbake fra kompisen når du hilser riktig, har du lav kulhet får du en lite kul hilsen tilbake.

Andre ting kan også dukke opp underveis - bruk fantasien! Kanskje kommer det en aggressiv bestemor - du velger å ignorere henne og det ender med at hun klasker til bilen med vesken sin og senker kulhetsfaktoren din Målet er å fylle kulhet-o-meteret helt opp - da kommer det en win screen med gratulasjoner (eller kanskje en bossfight dersom man har kjørt over x antall ekorn...;))

På denne oppgaven kan det være lurt å snuse på å bruke objekter og arrays - ikke fokuser så mye på utseendet - få logikken på plass først og deretter evt CSS (f.eks bruke knapper og tekst på skjermen som beskriver hva som skjer i første omgang) Lykke til og kos dere med kodinga!

---

## Fremgangsmåte tankegang:

1. Pushe inn i array? Spoiler, ballong, kake etc liste for kule og ukule objekter ref. regneark
2. Generere tre tilfeldige kompis, ut fra kompis som dukker opp er det ett riktig svaralternativ som gjør at du kan progressere videre.
3. Formulere hva vi ønsker å skrive som kommentar i visual studio code før vi skriver koden.
4. Kulhets Status starter på 0 = ikke så kul tilbakemelding. Kulhetsskala på 33 = kulere tilbakemelding. 66 = ganske kul tilbakemelding. 100 = veldig kul
5. Ting dukker opp etterhvert og kan trykkes på for å putte i inventory aka på bilen. Disse har en verdi i forhold til kulhet. Ignorere sint bestemor? = -66 på kulhet og egg på ruta.
6. Starte med html og css for å få en oversikt, lage en grov nettside(prototype) så vi kan visualisere hva vi trenger.

## Koding:

```
${car1} = "";  
${car2} = 'bildet';  
${car3} = "";
```

kameratene = timer = bevegelse

timer = hvor lenge siden kamerat spawnet inn

bevegelser = 0 øverst, 3 midten, 4 på linje med bil helt til 5 slutten på skjerm og despawner kom

## Fordeling av oppgaver:

Alle er sammen om HTML og CSS.

## Tidsfordeling:

Onsdag 3 timer 09:30 - 11:30 og 12:30 - 13:30

Torsdag 1 timer 10:30 - 11:30

## Regler:

### variabler og funksjoner:

Liten første bokstav, camel case (camelCase);  
beskrivende navn på funksjoner og variabler heller enn korte.

Forslag til Variabelnavn:

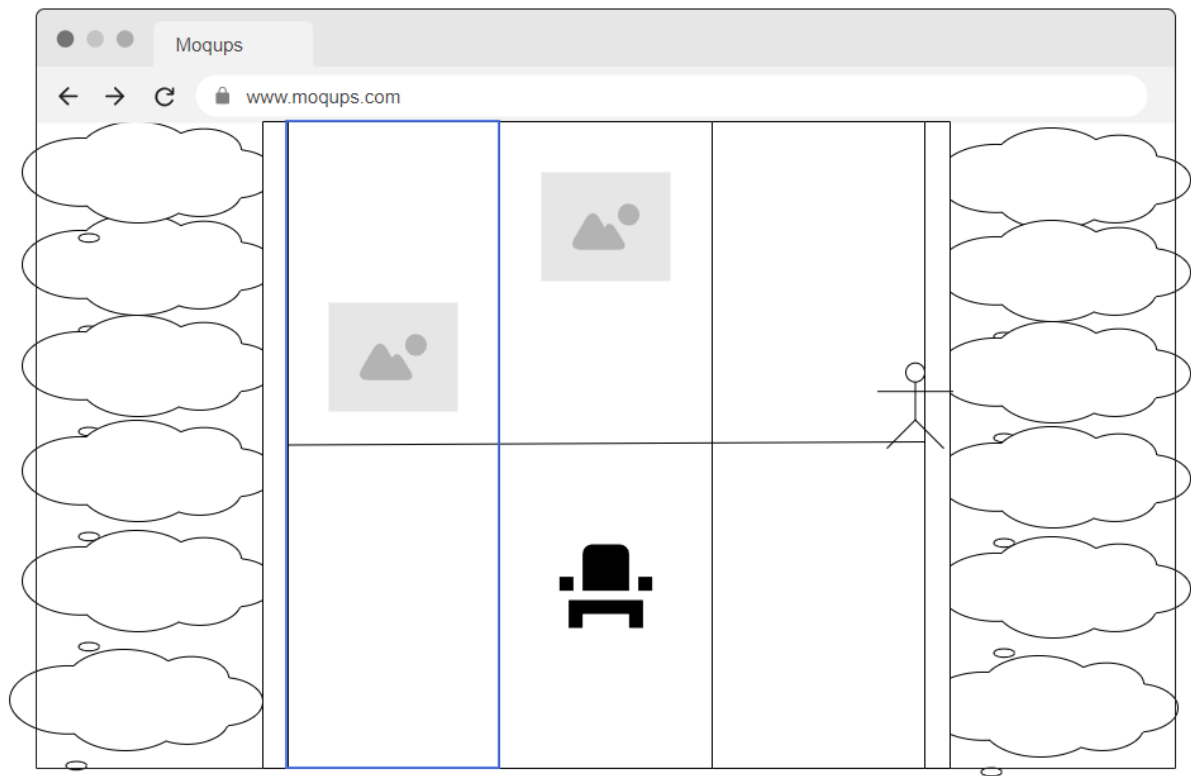
Per, Pål, Klaskeladden, nr, buddy,

Liste over brukte VariabelNavn:

Forslag til FunksjonsNavn:

- Funksjon som pusher objekter inn i Array:
  - `onclick(this) => objectPush(item){ array.push(item); levelOfCool(item);}`
- Funksjon som generer Tilfeldig kompis:
  - først en funksjon som generer nummer fra 1 til 3; `numGen()`
  - deretter if funksjon som velger kompis basert på nummer;
    - `buddyChoice()`{ let buddy1=1; let buddy 2=2; let buddy3=3; let nr = numGen(); if(nr==buddy1) osv...
- Funksjon som justerer kulhet når objekter pushes inn i Array:
  - `function levelOfCool()`{if item is included in \*array of cool items\* => cool += 20; else if item is included in \*array of uncool items\* => cool-=20;}
- Funksjon for hendelser
- Funksjon for hilsing

Liste over brukte variabelnavn:



([https://png.pngtree.com/png-vector/20230120/ourmid/pngtree-red-sports-car-top-view-png-image\\_6564079.png](https://png.pngtree.com/png-vector/20230120/ourmid/pngtree-red-sports-car-top-view-png-image_6564079.png)) 2d bil