



Rapport:

“Quiz with JavaScript”

Kurs: JavaScript och
Programmeringsmetodik
Klass: FWD16
Termin och år: VT 2016
Författare: David Szmak
Lärare: Jason De Donno

Inledning

Den här projektet handlar om en webbaserad quiz application som jag har utvecklat genom JavaScript, HTML och CSS. Jag valde att göra en quiz som ett litet spel med mina kunskaper som jag fick i JavaScript & programmeringsmetodik. Quizen innehåller 10 frågor, en "timer" och en "score board". Tyckte det var en mycket svår inlämning och mycket tidskrävande men samtidigt var det kul grej och utveckla.

Bakgrund

I början av projektet valde jag att göra en Drum Machine men tyckte det var för svårt att utveckla därför att mycket som krävdes hade vi inte gått igenom i kursen som tempo, speciella timers och ljud-uppspelningar med synkronisering. Detta fick mig och tänka om. Jag valde därför att utforska lite mer och efter massa sökningar på nätet på små enkla spel så tyckte jag att ett quiz spel skulle passa mina kunskaper och färdigheter. Kort därefter fick jag massor med ideer om hur det skulle se ut som att ha en "timer", "scoreboard" och "slumpmässiga frågor". Vid den här stadiet visste jag ungefär hur det skulle se ut. Jag ville inte göra det för komplicerat heller.

Problem & Lösning

Mina problem med den här quizen var många och hela tiden. Men det största problemet var att utveckla alla quiz frågor slumpmässiga, kunde inte få detta och funka och tiden räckte inte. En annan problem jag fick var "timer" men den här lyckades jag lösa genom tutorials på nätet och från hemsidan "codepen". Men hade svårt att implementera det i min kod därför tog jag hjälp av klasskamrater. De svåra utmaningar var en "timer" och "score funktionerna". Vid slutet av quizen när man har besvarat alla frågor hade jag problem lägga till allt in en resultat fält då det mesta buggade sig. JsLint har jag också haft problem med och lyckades inte fixa de 9 fel dock löste jag många andra utmaningar och tyckte detta var tidskrävande. Jag använde mig av lärarens PDF som hjälp stöd och läste mycket på nätet. Något som hjälpte mig mycket var så fort jag börja kommentera i min kod kunde jag jobba snabbare. I början hade jag lite kommentarer som gjorde det svårt att hitta alla variabler funktioner. Därför dela jag också upp det i två JavaScript filer. Önskar jag hade mer tid med den här inlämningen så jag kunde fixa till alla mina önskningar.

Top funktionerna som funkar i min webbaserad quiz application:

- Timer
 - Timer startar så fort man kommer in på sidan, tiden räknas genom att en progress bar där den fylls. Om användaren inte hinner välja ett svar blir det automatisk fel och kör vidare nästa fråga. Timern börjar om för varje ny fråga.
- Scoreboard:
 - Den här funktionen visar antal frågor quizen har
 - Hur många rätt användaren har fått
 - Hur många fel användaren fick
 - Sist men inte minst hur mycket rätt i procent

Resultat & test

Slutfasen här valde jag att testa min quiz. Min sambo och vänner deltog. Här kunde jag snabbt uppdatera koden och utveckla något som är mer användarvänlig. Ett exempel på detta var att jag hade "timer" som var för kort och det gjorde att användaren inte hann svara på frågorna i tid. Här fick jag insikt och kunde utveckla mer användarvänlig. Fler antal buggar hittades med hjälp test och gjorde resultatet bättre.

Genom att testa koden i slutfasen bestämde jag mig att ta bort vissa funktioner som randomQuestions och randomColors i svaren.

Referencer

<http://www.w3schools.com/>

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>

<http://codepen.io/SamirAbboud/pen/egmIQE>

<https://codepen.io/clamclam/pen/aNxreL>

<https://codepen.io/mastermarek/pen/obmdqN>

<https://teamtreehouse.com/>

<https://codepen.io/fixjs/pen/zGVQGy>