

u03 JS Hangman

[Starta uppgift](#)

Inlämningsdatum 30 nov av 23.59 **Poäng** 0 **Lämnar in** en textmatningsruta eller en länk till webbplats

Individuell uppgift: Hänga gubbe med JavaScript

Den här uppgiften går ut på att individuellt implementera ett populärt rudimentärt spel i JavaScript - "hänga gubbe". Som stöd kommer det finnas kod och en struktur att utgå ifrån vilken du kan ta till hjälp när du ska lösa uppgiften.

Hänga gubbe, är ett spel där det ord slumpas fram. Spelaren gissar sedan vilka bokstäver som ordet innehåller, för varje fel svar ritas en del av "hänga gubbe"-bilden upp. Om spelaren gissar fel tillräckligt många gånger och gubben har blivit "hängd" så har spelaren förlorat. Lyckas däremot spelaren gissa alla bokstäver så vinner spelaren.

Mallen finns i GitHub classroom när ni accepterar uppgiften:

<https://classroom.github.com/a/Gn8y-toM> [_ \(https://classroom.github.com/a/Gn8y-toM\)](https://classroom.github.com/a/Gn8y-toM)

Krav

- Ett fungerande spel i JavaScript som går att spela på en webbsida
- Spelet ska gå att spela tills spelaren antingen vinner (gissar rätt ord) eller förlorar (gubben blir hängd)
- Spelaren måste kunna gissa minst 5 gånger innan gubben blir hängd
- Spelaren ska kunna starta om spelet efter antingen vinst eller förlust
- Orden som ska kunna gissas måste kunna innehålla samma bokstav flera gånger (tänk på att vissa ord har samma bokstav tre eller fler gånger)
- Webbsidan skall även uppfylla följande krav:
 - Fungerar i flera olika webbläsare och på flera olika typer av enheter:
 - PC desktop (upplösning 1920 x 1280)
 - Apple iPhone 8 (414x736)
 - Design är valfri men följande saker måste finnas med:
 - Knappar för samtliga bokstäver
 - Visuellt representation av hänga gubbe-förfarandet för varje steg av spelets process.

Inlämning

Uppgiften ska lämnas in via GitHub classroom:

1. <https://classroom.github.com/a/Gn8y-toM>
2. **samt** lägg in en länk till uppgiftens repo i inlämningen på LMS.

Betygsättning

Den här inlämningen ger underlag för följande kursmål.

- JavaScript / ECMAScript [JS 1.1]
- DOM-manipulation [JS 1.4]
- Lexical scope [JS 1.7]
- Event handling [JS 1.8]
- Utveckla webblösningar med JavaScript [JS 2.1] (<https://www.notion.so/chasacademy/HTML-CSS-30yhp-164db7d0edad40d4ace4aa082ba3d402#93590cc40d964c9387e27d47d4b37c93>)

Utöver denna inlämning kan det även finnas fler examinationsmoment som ligger till underlag för samma kriterier.

Godkänd

För att nå Godkänd som betyg på denna inlämning ska du:

- utför alla färdigheter som uppgiften har som mål med gott handlag
- Med gott handlag syftas det till att inlämnad kod ska följa en definierad standard, vara korrekt indenterad, inte orsaka fel vid exekvering. Vidare ska uppgiften vara utförligt dokumenterad (i kod, markup och styling) vilket påvisar både förståelse för uppgift såväl som de olika teknikerna.

Väl godkänd

För att nå Väl godkänd som betyg på denna inlämning ska du:

- utför alla kunskaper och färdigheter som uppgiften har som mål med mycket gott handlag
- Mycket gott handlag omfattar, utöver godkänd nivån, att skriva väl genomtänkt semantisk HTML, och att ha ett väl utvecklat tänk i CSS-kodens struktur, såväl som att man det applicerats ett genomgående val av mönster i JavaScript-koden och att versionshantering via Git är koncis, enhetlig och frekvent. Vidare bör studerande även ha bortsett från delar av, eller hela den ursprungliga kodbas som distribuerades i samband med uppgiftens början.