

Modul D - Att göra en interaktiv modul

Tävlingstid för uppgiften: 3h.



I den här modulen skapar du ett interaktivt maskspel. Tanken är densamma som i maskspelet tillverkat av Nokia, men här styr du två maskar samtidigt. Spelet måste se ut och kännas som ett riktigt retrospel.

Spelet ska finnas tillgängligt på URL-adressen: */spel/maskspel*

Spelets början

Spelet startar med att man trycker på "Start" -knappen.

Spelfunktionalitet

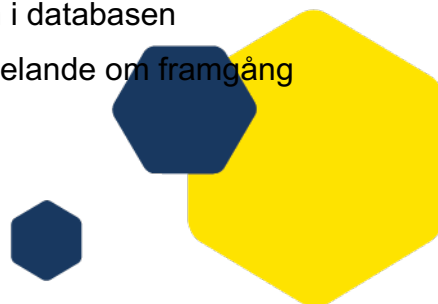
I spelet styr spelaren två maskar samtidigt. Den första masken styrs med tangenterna ADWS och den andra med piltangenterna. Masken rör sig i fyra riktningar (uppåt, åt höger, nedåt och åt vänster). I spelet dyker ätbara "äpplen" upp slumpmässigt, genom att äta dem får spelaren poäng och masken växer i längd. När spelaren går över kanten av spelområdet, flyttar masken till motsatt sida av skärmen. Spelet avslutas, när masken stöter på sig själv eller på en annan mask.

Spelets Slutskärm

Spelet avslutas med en avslutningsskärm, som visar poängen.

Dessutom visas frågan "Vill du spara resultatet?" åt spelaren. Spelaren kan välja "ja" eller "nej":

- Om spelaren väljer "ja", kommer ett namninputfält och en skicka-knapp att visas. Efter att ha angett namnet (obligatoriskt) sparas resultaten i databasen (användarnamn, poäng samt datum och tid), och ett meddelande om framgång visas tillsammans med en "spela igen?" knapp.



- Om spelaren väljer "nej", visas "spela igen?" knappen.

Hall of Fame Uppdatering

Om spelaren väljer att spara poängen, visas spelarens namn och poäng på spelets Hall of Fame-lista från databasen.

Vid dagens slut ska du leverera modulerna C och D:

- a) En fungerande webbplats som använder en databas.
- b) Det slutliga GitHub-förrådet.
- c) En README.md-fil som innehåller instruktioner för intranätet och spelet.