

TypeScript HTML5 Primer
Dozent: Christopher Stock
v.1.0
27.03.2017

Workshop Agenda

- 1. Begrüßung und Kurzvorstellung**
- 2. Verwendung des Versionierungssystems GIT**
- 3. Installation und Einrichtung des TypeScript-Compilers unter PHPStorm / WebStorm**
- 4. Entwicklung der HTML5 Game-Engine**
 - 4.1 Grundlagen der Programmierung**
 - 4.2 Erstellen der HTML-Datei**
 - 4.3 Erstellen des JS-Einstiegpunktes**
 - 4.4 Verwendung des HTML5 Canvas Elements**
 - 4.5 Realisierung des Key-Systems**
 - 4.6 Realisierung des Haupt-Threads**
 - 4.7 Erstellung der Spiel-Engine**
 - 4.8 Realisierung des Image-Systems**
 - 4.9 Realisierung des Sound-Systems**
- 5. Einbinden externer JS-Bibliotheken und Typisierung via TypeScript-Declaration-Files**
- 6. Generierung einer Dokumentation via TypeDoc**
- 7. Refactoring des Quellcodes**
 - 7.1 Kapseln einzelner Klassen und Module**
 - 7.2 Zusammenfassen wiederholender Werte durch die Erstellung neuer Klassen**
 - 7.3 Extrahieren von Lib-Klassen**
 - 7.4 Erstellen abstrakter Klassen und Schnittstellen**
 - 7.5 Einsatz von Enumerations**