**Eduardo Machado** Vår 2024

[Årsoppgaven Dungeon Crawler Spill](https://github.com/edo-o/DungeonCrawler)

**Prosjektbeskrivelse**

For prosjektet mitt har jeg utviklet et simpelt Dungeon crawler spill i Python, som sender alle scores fra players til en database. Jeg har også laget en nettside med et veldig simpelt login system med PHP og SQL. For nettverk så har jeg satt opp et Apache-server i Ubuntu med brannmur som hoster nettsiden min.

**Motivasjon**

Jeg valgte å utvikle et spill fordi jeg er veldig interessert i spillutvikling og syns at det er lettere å jobbe med noe jeg faktisk liker å gjøre. Mann kan være veldig kreativ og eksperimentere nye ting og lære masse av å utvikle spill selv.

**Teknologivalg**

Python: Jeg valgte å utvikle spillet mitt med Python fordi Python er et veldig skjent og brukt programmeringsspråk som de fleste utviklere bruker. Den er også veldig flexible og funker veldig smooth og bra med SQL og PHP.

PHP: PHP er en veldig fleksibel og relativt lett programmering språk som er mest brukt til å sende data til databaser. Som sakt før den funker veldig bra med Python og MySQL og det er grunnet til hvorfor jeg valgte den for å lage innloggings nettsiden min.

SSH: Jeg satt opp og brukte en SSH server til å koble Ubuntu server min til Windows maskinen min, fordi det bare gjør livet mye «lettere», mann sparer mye tid og effort med å sette opp et funksjonell SSH server

**Prosjektplan**

Jeg brukte e GitHub project kanban system for å notere hele prosjektplanen min og alt jeg skulle gjøre og når jeg skulle gjøre det, dette var et veldig bra verktøy som hjalp meg gjennom hele oppgaven og gjorde en veldig stor forskjell. Jeg skrev det jeg skulle gjøre, ideer og prioriterte det jeg skulle fukusere på når jeg trengte det.

Her er lenken til min kanban project system:

<https://github.com/users/edo-o/projects/3/views/1>

**Dokumentasjon**

En stor del av dokumentasjonen min er på GitHub repository commits. Hvor jeg har descriptions av alle commits og hva jeg jobba med i de forskjellige dager som jeg jobba med Årsoppgaven

Lenken til den er her <https://github.com/edo-o/DungeonCrawler/commits/main/>

**Lovverk**

**Personvern- og databeskyttelseslovene**, som GDPR i EU, krever at personopplysninger behandles lovlig, rettferdig og transparent. Disse lovene gir enkeltpersoner rettigheter til å kontrollere sine data, inkludert retten til samtykke, tilgang, sletting og dataportabilitet, samtidig som organisasjoner må gjennomføre tiltak for å sikre datasikkerhet og melde om brudd på sikkerheten.

**Egenevaluering**

Jeg syns prosjektet mitt gikk ganske smooth og bra, men det kunne 100% ha gått bedre. Jeg syns at prioriterte utvikling av spillet mye mer enn alt annet. Jeg ble ganske fornøyd med mitt egen spill og syns at jeg lært veldig mye av hele prosessen. Det som var dårlig med spill for meg var mangelen av grafikk og lyd, spillet er 100% tekst basert og det er bare lesing og skriving. Men for et veldig simpelt tekst basert Dungeon Crawler spill så syns jeg at jeg klarte å gjøre den ganske gøy å spille og den fungerer ganske bra.