

## GameCenter

Je gaat deze periode werken aan een website welke dient als gamecenter voor de game die je team gaat bouwen. Dit doe je met behulp van PHP.

- In Unity worden de gegevens ingegeven en via \$\_POST verstuurd naar een php-script.
- Naast de interface via Unity, dient er ook een website te komen waar je in kunt loggen en de highscores kunt zien en je profiel kunt bijwerken.

### *LOGIN*

Op de website kunnen gamers zich aanmelden via een eenvoudig webformulier. Ze vullen minimaal de volgende gegevens in:

- NAW-gegevens
- loginnaam
- wachtwoord

Daarnaast mag je zelf bepalen wat jij belangrijke gegevens vind om toe te voegen.

### *HIGHSCORES*

Highscores moeten kunnen worden opgeslagen in een database. Er worden 3 highscores bewaard.

Bij de highscores moeten de volgende gegevens worden opgeslagen

- gamer-id
- score
- datum en tijd (timestamp)

Elke gamer mag maar 1x in deze tabel voorkomen. Ook hier mag je zelf nog meer gegevens toevoegen.

### *SAVE GAME*

Na inloggen kan een gamer zijn game save en later verder spelen (load). De volgende zaken moeten daarvoor opgeslagen worden:

- huidige score
- positie main character
- positie enemies
- health
- en zaken die nog meer nodig zijn voor de game van jouw team

### **Opdracht 1**

Dit project moet je opdelen in een aantal fases. Anders ben je het overzicht al snel kwijt.

Begin met het schrijven van een FO.

Breng in kaart wat de eisen zijn en wat jij en/of jouw groepje zelf wilt toevoegen aan het project.

Dit doe je door een MoSCoW tabel op te stellen (zie: <http://nl.wikipedia.org/wiki/MoSCoW-methode>)

### **Opdracht 2**

Maak met behulp van Use case diagrammen (zie: [http://nl.wikipedia.org/wiki/Use\\_case\\_diagram](http://nl.wikipedia.org/wiki/Use_case_diagram)) inzichtelijk welke actoren er bestaan en wat zij mogen doen.

### **Opdracht 3**

Beschrijf alle niet triviale functionaliteiten door het opstellen van meerdere activiteiten diagrammen ([http://en.wikipedia.org/wiki/Activity\\_diagram](http://en.wikipedia.org/wiki/Activity_diagram))

### **Opdracht 4**

Maak een ERD voor de database. Maak hierbij gebruik van de verschillende relaties wanneer mogelijk. (1 op veel relatie, veel op veel relatie en / of 1 op 1 relatie)

<http://www.tekstenuitleg.net/artikelen/software/cursus-database-ontwerpen/een-op-veel.html>

<http://www.tekstenuitleg.net/artikelen/software/cursus-database-ontwerpen/veel-op-veel.html>

<http://www.tekstenuitleg.net/artikelen/software/cursus-database-ontwerpen/een-op-een.html>