

Fragen Gerangel

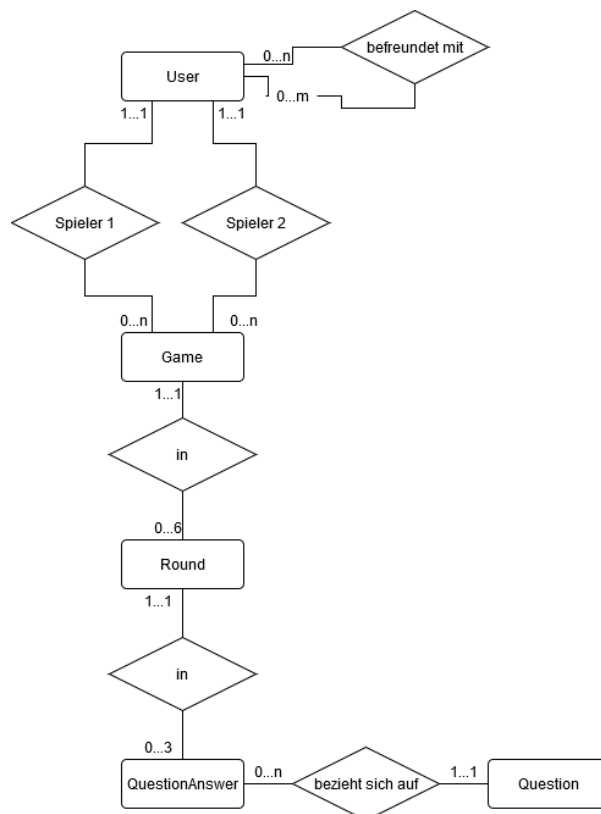
Fazit

Schwierigkeiten hatten wir in der Entwicklung wenige. Beim Front-End sollte sowohl relativ als auch absoluter Abstand von Komponenten implementiert werden, wobei Jamin Schwierigkeiten hatte. Die API-Struktur war von einem vorherigen Projekt bekannt (<https://www.github.com/gitinvisualstudio/mynote>), insofern waren alle dortigen Schwierigkeiten bereits überwunden, bis auf eine Neuigkeit. Da wir zum ersten Mal die API über einen gemieteten Remote-Server laufen ließen, wurden SQL-Abfragen in einem anderen Charset beantwortet, als auf unseren Laptops, weswegen es dort zu Umlautproblemen in bestimmten Fragen kam.

Nicht umgesetzt haben wir Duelle gegen Zufallsspieler, obwohl dieses Feature mit der momentanen Struktur noch möglich wäre, es bräuchte lediglich eine kleine Veränderung in der API. Für dieses Feature jedoch fanden wir keine Zeit mehr. Eine größere Veränderung würden die saisonalen Quizze erfordern, die wir ebenfalls aus Zeitmangel nicht mehr hinzugefügt haben.

Fragen haben wir uns aus der Open Trivia Database mit einem Helferprogramm geholt, dort gab es eine API, die verwendet werden konnte. Das Helferprogramm wurde in Java geschrieben.

Unsere Arbeitsaufteilung, bei der Miriam das Backend und Jamin das Frontend programmierte, erlaubte es uns, trotz Corona-Krise und wenig Präsenzunterricht separat voneinander zu entwickeln und erst am Ende zusammenzustoßen, als die API mit dem Programm verknüpft werden sollte. Besondere Entwicklungsverfahren (SCRUM o.ä.) haben wir nicht verwendet.



user(username, password, salt, auth, auth_since, elo)

user_is_friends(sender#, reciever#, accepted, since)

game(id, player_1#, player_2#, won_by)

round(id, game#, order, cat_1, cat_2, cat_3, category)

question(id, category, question, correct_answer, wrong_answer_1, wrong_answer_2, wrong_answer_3)

question_answer(id, round#, order, question#, answer_player_1, answer_player_2)

Die Tabelle user_is_friends setzt die Beziehung "befreundet mit" um. Die Spalte won_by in der Relation game bezeichnet, ob das Spiel unentschieden war (0), Spieler 1 (1) oder Spieler 2 (2) gewonnen hat. Die Spalte category in der Relation round bezeichnet, ob Kategorie 1, 2, oder 3 ausgewählt wurde. Die Spalten answer_player_1 und answer_player_2 bezeichnen die Antworten der Spieler, wobei 0 für die richtige Antwort steht, 1 für die erste falsche, 2 für die zweite falsche und 3 für die dritte falsche.

Die API ist dokumentiert in der Datei /PHPAPI/readme.txt dokumentiert. Die Datenbankstruktur ist ausgeführt in der Datei /ServerInit/db_init.sql.