

## Prosjektbeskrivelse (12.01.2024)

Skriv noen linjer som beskriver løsningen din i boksen nedenfor. Hihi

### Innledning

«Biscuit Clicker» skal oppfølges. Det skal ikke være det samme spill med bare lagt til funksjoner, men helt nytt system som dekker sikkerhet, funksjonalitet og mest av alt brukervennlighet. Jeg har bestemt meg å lage en oppfølges istedenfor en ny oppgave fordi brukere har bedt om en ny, og for å ikke miste tidlig og viktig tid på å velge en ny oppgave. Løsningen skal dekke for de som bare trenger noe bare spille for gøy (midt i skoletime :D ). Målgruppe skal dekke ungdomer og barn, fordi oppsette til spille antar at du kan spill og dagens spill-terminology (-ish).

### Teknisk oppsett (så langt):

Operativsystemet skal være Windows Server. Fordi vi har brukt det før, og har dokumentasjon som gjør det lett å få det opp igjen etter vi har fått nok bruk av Windows 10. Men kan hende bruker Windows 10 om vi mye bruk av det i terminen og har ikke mye tid til å skifte operativsystem. I tillegg vil jeg ha en ubuntu virtuell maskin, fordi det vår eneste måte å ha en ordentlig server satt opp. (intill videre). Webserveren skal være Apache, database skal være en MariaDB database, nettsiden skal ha javascript og PHP; fordi det jeg eneste jeg kan (intill videre).

### Funksjonalitet (så langt):

Her er det ikke mye nytt som skal i spillet (men følger de nye kriteriene i oppgavebeskrivelsen): Klikke for «biscuits», du kan kjøpe oppgradering som lager «biscuit» for deg, få nok «biscuits» for å «prestige» for å få BP, og bruk BP for å få «items». Du kan logge inn for å lagre hvor langt du har kommet frem.

Dette skal skje gjennom en kombinasjon med javascript og PHP. Hvor javascript er selve «game-engine», skal håndtere deg som bruker spille spillet, imens PHP blir brukt for å lagre data. Gjennom dette kan spillet fortsatt spilles gjennom å ikke være innlogget og uten PHP.

### Oppkommende Endringer (til nettsiden) (så langt):

Jeg har to primære endringer jeg har så langt og er om brukervennligheten i nettsiden, og selve koden. I nettsiden vil jeg ha et nytt design til nettsiden siden den var rett og slett «poopoo». De som bruker testen visste ikke at men kunne ikke bla nedover (det skal jeg fjerne helt), var ikke visuelt appellerende og oppsett på selvet spillet var uoversiktlig. Når det gjelder koden, vil jeg ha et system hvor javascript er basert av databasen, istedenfor at databasen er basert på javascriptet. Dette får til en mer endringsvennlig løsning. F.eks. Jeg kan legge til et nytt produkt i databasen og vil det komme om i javascript. I den forrige løsningen, måtte jeg lage en ny kolone i databasen og endre variabler i javascript. Rett og slett var forrige løsning veldig statisk.

Dette skal jeg få til gjennom å bytte til rammverk: bootstrap og utvikle et ER-Diagram for å ha en ordentlig database oppsett.

I tillegg til disse endringer skal vi legge til de nye oppgavekriterende: Bruker og Admin innlogging, FAQ på en nettside, Risiko analyse og backup rutiner, og instruksjonsvideo. De to siste punktene er ukjente for meg akkurat nå så vi får bare vente. For å oppnå en «bruker og Admin innlogging» system skal jeg bare sette en til attribut i tabellen om bruker og si om det er admintrator eller ikke. Hvis du er Administrator, får du tilgang til å endre ting hos andre bruker. FAQ får bare være en ny html side.

## Plan fremover (12.01.2024)

I ukene videre må jeg få til:

- Oppdatert brukerstøtte material:

For å få bedre karakter tihi.

- Oppgavekritierer:
  - Bruker og Admin innlogging
  - FAQ på siden
  - Risiko analyse
  - Back rutiner
  - Instruksjonsvideo
- Javascript og PHP:
  - Oppdatert database
    - Javascript som reflekterer det
- Desgin:
  - Oppdatere farge
  - Endre oppsett av spill
  - Bruke bootstrap

I ukene videre må jeg lære dette:

- Mer «bootstrap» (har lite erfaring i det)
- Gjøre risiko analyse
- - og sette opp «backup rutiner.»

## Grov Plan:

I ukene videre må jeg få til:

- Oppdatert brukerstøtte material:

For å få bedre karakter tihi.

- Oppgavekritierer:
  - Bruker og Admin innlogging
  - FAQ på siden
  - Risiko analyse
  - Back rutiner
  - Instruksjonsvideo
- Javascript og PHP (database):
  - Oppdatert database
    - Javascript som reflekterer det
  - Auto-saving.
  -
- Desgin:
  - Oppdatere farge
  - Endre oppsett av spill
  - Bruke bootstrap

I ukene videre må jeg lære dette:

- Mer «bootstrap» (har lite erfaring i det)
- Gjøre risiko analyse
- - og sette opp «backup rutiner.»

Hvis jeg kan:

- Achievements
  - Hidden achievements?
  - Milestone achievements
- Lyd og design
  - Scalable sound
  - Sounds:
    - Music
    - On click effects
- 

Tabeller

- Oppgraderinger

•

| Upgrade-name      | Des   | Price     | Effect                        |
|-------------------|---|-----------|-------------------------------|
| Get more sleep    | You learn how to sleep properly.  | 50        | Gain 0.5 biscuit pr second    |
| Better dinner     | You can now cook food (Yes, you couldn't before)                                    | 200       | Gain 2 biscuit pr second.     |
| Education         | Go back to elementary school and learn the basics.                                  | 1000      | Gain 20 biscuit pr second.    |
| Extra lessons     | You lack behind, but with hard work you slowly make way.                            | 2000      | Gain 50 bisuit pr second      |
| Collage           | You go to collage, but your friends respect you and run the business in your stead. | 5000      | Gain 200 biscuit pr second    |
| Working graduate  | You come back with more knowledge than ever before.                                 | 10000     | Gain 2000 biscuit pr second.  |
| Political effects | The new political policy changed busnissc and how its driven.                       | 10        | Gain 9 biscuit pr second.     |
| Chance to expand  | You buy local empty spaces to expand your business.                                 | 5 000 000 | Gain 10 000 biscuit pr second |

|                       |   |             |                                   |
|-----------------------|---|-------------|-----------------------------------|
| Cooperation           | You make deals with other businesses and end up fusing with major companies.          | 100 000 000 | Gain 200 000 biscuit pr second    |
| Mr. Biscuit WorldWide | You finally name you "biscuit clicker" shop. To serve as a milestone for being global | 900 000 000 | Gain 10 000 000 biscuit pr second |

- Items:

| Item-name                     | Des  | Rarity    | Effect                     |
|-------------------------------|--|-----------|----------------------------|
| Disabled Kid                  | Poor guy.  | Trash     | Already Disabled. Nothing. |
| Sakura (Fra Naruto)           | Annoying customer  | Trash     | -10 biscuit pr second      |
| Santa Claus                   | Sadly, did not come to give gifts.   | Trash     | -10 biscuit pr second      |
| Black hole                    | You learned how to refine energy and able to extract the energy of a black hole. | Rare      | 25 biscuit pr second.      |
| Ski bidi toilet               | <i>Premium</i> toilet :)   | Rare      | 10 biscuit pr click        |
| Whip from the good old times. | Actually, the best motivator for any type of workplace.                          | Rare      | 10 biscuit pr click.       |
| Chainsaw man                  | Honest worker, but dumb.   | Rare      | 25 biscuit pr second.      |
| W Rizz                        | W Rizz.  | Rare      | 25 biscuit pr second.      |
| Creator's Mother,             | How the hell is my mom in the game?  | Rare      | 10 biscuit pr click.       |
| H Magnus H                    | Add him on Epic Games.   | Epic      | 200 biscuit pr second.     |
| Dad's Milk                    | Your dad came home with premium milk.  | Epic      | 200 biscuit pr second.     |
| Water bending                 | Avatar reference   | Epic      | 100 biscuit pr click.      |
| Ni-ho-di                      | Good job. You won.   | Legendary | 50000 biscuits pr click    |