# 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 spille med bare lagd 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 virutell maskin, fordi det vår eneste måte å ha en ordentlig server satt opp. (intill videre). Webserveren skal være Apache, database skal våre 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.

Nye endringer (til nettsiden) (så langt):

I tillegg til disse endringer skal vi legge til de nye oppgavekriterende: **Bruker og Admin innlogging**, **FAQ** på en nettside, **Risiko anaylyse** og **backup rutiner**, og **instruksjonsvideo**. ~~De to siste punktene~~ Siste punktet 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 tabelen 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 (19.01.2024)

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
    - Risiko analyse
    - Risko vurdering
  + 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 lære dette:

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Oppgave | Prioritet | Status |
| Oppdatert brukerstøtte material | Del av oppgaven | N/A |
| BrukerStøtte:   * Tutorial * Vis at du at bryd deg om bruker: * Hvordan har tenkt * Eksempel: Lagd video for bruker, FAQ, håndtere konto og hvordan man spiller, lenke til FAQ osv. * Hold det kort | Del av oppgaven + Kompentanse | N/A |
| Bruker og Admin innlogging | Del av oppgaven | N/A |
| FAQ på siden | Del av oppgaven | N/A |
| Risiko analyse / Risiko Vurdering | Del av oppgaven | N/A |
| Back up-rutiner | Del av oppgaven | N/A |
| Instruksjonsvideo | Del av oppgaven | N/A |
| Lover og lovverk:   * Skrive need lover * Hva lovverk handler * Finne ut hva det gjelder | Del av oppgaven | *Done* |
| Oppdatere javascript   * Skal følge databasen * Auto saving * Oppgrades lyser når avalible * VANLIG REACT? | Vise kompetanse | **Holder på** |
| Oppdatere database   * Big INT * Responsiv database-ish | Vise kompetanse | **Holder på** |
| Design:   * Oppdatere farge * Endre oppsett av spill * Login er i offcanvas * Logout blir replacet med login * Settings er i offcanvas * Upgrades mister beskrivelse men istendenfor blir til en stor kanpp * Bruke bootstrap * Nye logo * Få til vital information modual | Vise kompentans | *Done* |
| Achievements   * Hidden achievements? * Milestone achievements | Valgfritt | N/A |
| Lyd og design   * Scalable sound * Sounds: * Music * On click effects number   < | Valgfritt | N/A |
| Animation   * Faktisk egne summoning animation | Valgfritt | N/A |
| Re-work:   * Use biscuits to get Golden Biscuits. With Gold Biscuits to buy more upgrades, eller på wishes. | Valgfritt | N/A |
| Events | Valgfritt | N/A |

## Ukeplan

Uke 1:

* Mandag: Planlegging resten av ukene / lovverk / See fagkarusell
* Tirsdag: Lovverk / Nye logo
* ~~Onsdag: N/A (fagkarusell)~~
* Torsdag: Loverk / Convert eller lære bootstrap.
* ~~Fredag: Spilldag.~~

Uke 2 + Praksis periode + Uke 3: Design-planlegging + Uke 4:

* Mandag og Mandag (vi fikk en til mandag? I praksis):
  + Xd design av oppdatert sider
  + Meir Bootstrap

<https://www.youtube.com/watch?v=O_9u1P5YjVc&list=PL4cUxeGkcC9joIM91nLzd_qaH_AimmdAR>

* Tirsdag, Onsdag, Torsdag og fredag:
  + GJøre ferdig design
  + Convert til bootstrap.

Uke «What glemte»:

* Bli ferdig med bootstrap
* Sett opp database
* Confiqurererer nettsiden.

Ukene fremover:

* En uke burde være til:
  + Backend: Ny php-database modell. Intitgrere roller.
  + Backend part 2: Backup rutiner?
  + Frontend: Oppdatert landings side oppsett (Bruke Xd?)
  + Frontend part 2: Nye logo, overlay tutorial og quality of life. FAQ
  + Opplærlingsmaterial: Video og oppdatere eksisterende material.
  + Projectrapport
  + Ekstra: Achivements, lyd og animation.

Tabeller

* Lover

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lovverk** | **Hva handler dette lovverket om?** | **Hva må jeg gjøre for å sørge for å ikke bryte denne loven?** |
| GDPR – General Data Protection Regulation | Sikre flyt av varer og tjenester. Beskytte personvern/data og personopplysninger, uavhengig av grenser | Sikre Session-Id. Men kan hende at for mye sikkerhet kan skape problemer for serveren. (Sigurd og Vincent hadde noe slike problemer) |
| Åndsverkloven | Den som skaper et åndverk, har opphavsrett til verket og betegnes som opphaver.  Den som har opphaver bestemmer åndverket sitt. | Footer med navnet mitt (Alleredde gjort) |
| Universell Utforming | Løsningens funksjoner kan benyttes av flest mulig uavhengig av mennesket. | Synlig text, finne farger og kanskje lightmode og darkmode? |
| HMS og Arbeidsloven | Helse miljø og sikkerhet. Basically jobba. | Jobbe bra. |
| Opplæringsloven | Rettigheter som elev. | Jeg er elev. |
| Straffeloven | *Oh no* | *Flytte til utlandet* |
|  |  |  |

Gå inn på <https://lovdata.no/register/lover> og søk opp den loven du tenker er relevant for ditt system

* Oppgraderinger

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Upgrade-name | Des | Price | Effect |
| Ask mommy for help (TUTORIAL) | You either forgot or don’t know how to raise your small “selling biscuits to friends and family” to a multi-international business on par with no one. | 0 (does not increase) | Initiates the tutorial |
| 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 businsses 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 | *Premium* 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 |

## Grov Designmanual

**Cookie Brown: #8B4513**

his color resembles the rich brown color of chocolate chip cookies, giving a warm and delicious feel to your game.

**Cookie Dough Beige: #D2B48C**

A lighter shade of brown, reminiscent of cookie dough, can be used for background elements or to add a softer touch.

**Candy Pink: #FF69B4**

A vibrant and playful pink, associated with candies and sweets, can be used for buttons or interactive elements.

**Sugar White: #FFFFFF**

Clean and bright, this color can be used for backgrounds, ensuring a clean and easily readable interface.

**Golden Yellow: #FFD700**

A golden yellow color represents the color of delicious baked cookies and can be used for accents or important elements.

**Chocolate Chip Tan: #CD853F**

A medium tan color reminiscent of chocolate chips in cookies can be used for borders or other decorative elements.

**Mint Green: #00FF00**

A fresh and vibrant mint green can be used for special features or to highlight certain aspects of the game.

Et bilde som inneholder tekst, Font, skjermbilde, hvit

Automatisk generert beskrivelse

font-family: bilo, sans-serif;

font-style: normal;

font-weight: 500;

font-family: mr-eaves-xl-modern, sans-serif;

font-style: normal;

font-weight: 400;

adwawd