|  |
| --- |
|  |
| ProsjektRapport |
| Biscuit Clicker 2.0 |
| Adrian Paul Limapiado Balunan | 22.01.2024 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Dekorativ |
| Innholds-fortegnelse |
|  | Innhold  [1.Innledning 3](#_Toc157076257)  [Prosjekt Beskrivelse 3](#_Toc157076258)  [Motivasjon 3](#_Toc157076259)  [Kort om teknologivvalg 3](#_Toc157076260)  [Samarbeid? 3](#_Toc157076261)  [Ekstrener avhengigheter 3](#_Toc157076262)  [2. Prosjektplan 4](#_Toc157076263)  [Prosjekt Beskrivelse 4](#_Toc157076264)  [3. Dokumentasjon 5](#_Toc157076265)  [Prosjekt Beskrivelse 5](#_Toc157076266)  [4. Releant Lovverk 6](#_Toc157076267)  [Prosjekt Beskrivelse 6](#_Toc157076268)  [5.Risiko-analyse og tiltak 7](#_Toc157076269)  [Prosjekt Beskrivelse 7](#_Toc157076270)  [6. Egenevurdering 8](#_Toc157076271)  [Prosjekt Beskrivelse 8](#_Toc157076272)  [7. Kilder? 9](#_Toc157076273)  [Prosjekt Beskrivelse 9](#_Toc157076274) |

|  |  |
| --- | --- |
| Dekorativ |  |
| Innledning |  |
| Velkommen til projektrapporten til *Biscuit Clicker 2.0*. Denne løsningen fyller krav: Egenkodet nettside med server og nettverk, autentisering av bruker, opplæringsmaterialet, FAQ, teknisk dokumentasjon og arbeid og så klart denne prosjektrapporten. Prosjekt Beskrivelse Denne løsningen er utvidelsen av fjorårets «Biscuit Clicker». Hovedforskjellen er at denne løsningen er har en mer dynamisk funksjon og bedre brukervennlighet for å invitere bruker til å spille igjen. Brukervennligheten er rett og slett der for å holde brukeren på siden, når den samtidig håndterer nye data-sett. Målgruppen til denne løsningen dekker personer som vil ha det gøy (midt i skoletime).   Motivasjon Å designe og kode spill har vært en av mine mål eller drømmer å gjøre. Nå som jeg har muligheten i skolen å gjøre dette har det vært en stor opplevelse og mest av alt gøy. Ja, jeg synes det er gøy å kode spill teknologivvalg Løsningen bruker følgende teknologier:   1. PHP 2. Javascript   Andre rammeverk og styling:   1. Bootstrap 5.3 2. Animation.css 3. jQuery   Database og server:   1. MariaDB (gjennom MySQL) 2. Apache2 webserver + SSH   Generelt sett er PHP ansvarlig for lagring og sending av data mellom Javascript og MariaDB databasen. Javascript funker spillets «game-enigne» og ser ansvarlig for å gi en visualierende og dynamisk opplevelse imens brukeren klikker fram til flere og nye funksjoner. MySQL holder alt data og gjennom «triggers» gjør kodingen lettere. | Sidetext |

|  |  |
| --- | --- |
| Dekorativ |  |
| Prosjektplan |  |
| Prosjekttavlen til løsningen ligger i [GitHub](https://github.com/users/HeyItsAp/projects/2). Med underveis kommentarer og tidspunkter.  Men kort oppsummert:  Oppdater brukerstøtte material  Autosering av Admin og Admin rettigheter  FAQ på Siden  Risiko Analyse og Vurdering  Back-up rutiner  Instruksjonsvideo  Oppdatert Javascript  Oppdatert Database og PHP  Oppdatert brukergrensesnitt og UI  Jeg hadde også en ukentlig ukeplan, som jeg settet opp ved starten av hver uke, som ligner slik:   |  | | --- | | *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.~~* |   *Andre dokumenter og notater ligger i ‘Filler’ mappen*. *Inneholder f.eks. InDesign skisse av nettsiden, designmanual, Word-dokumenter til PDF-filene og osv.*  **Ligger her.** | Sidetext |

|  |  |
| --- | --- |
| Dekorativ |  |
| Dokumentasjon |  |
| Nettverkstegning  Backup-rutiner En *mysqldump* blir lagd i hver midnatt:   1. En *crontab* som inneholder *Cron Job* invoker hver midnatt 2. Lager en *mysqldump* 3. Filen ligger i  Teknisk dokumentasjon DB dokumentasjon   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | *DB navn* | *Bruker* | *Passord* | *Tilgang* | | **biscuitclicker2** | **adminClicker** | **admin123** | **Full** | | **biscuitclicker2** | **userClicker** | **user123** | **SELECT, INSERT, UPDATE** |   Ip adresse   |  |  |  | | --- | --- | --- | | *Ip adresse* | *Subnet mask* | *Gateway* | | **10.100.4.161** | 255.0.0.0 | **10.0.0.1** |   Server dokumentasjon   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | *Maskinnavn* | *IP adresse* | *Bruker og Passord* | *Tilgang* | | **2IMIAdrian** | 10.100.4.161 | **\*\*** | **Full** |   Biscuit Clickers   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | *Displayname* | *Brukernavn* | *Passord* | *Funksjon* | | **BiscuitAdmin** | admin | **Admin123** | **Admin rettigheter** | | **Clicker** | bruker | **Bruker123** | **Vanlig bruker** | | **Wisher** | wish | **Wish123** | **Full** |   Brukerstøtte-material IT-veiledning Video Annet Dokumentasjon *Andre dokumenter og notater ligger i ‘Filler’ mappen*. *Inneholder f.eks. InDesign skisse av nettsiden, designmanual, Word-dokumenter til PDF-filene og osv.*  Ligger her. | Sidetext |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dekorativ |  |
| Releant Lovverk |  |
|  | Sidetext |

|  |  |
| --- | --- |
| Dekorativ |  |
| Risiko-analyse og tiltak |  |
| |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Risikoanalyse | | | | | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | **Område** |  | | | | | | | | | Server | HP 260 Busniess PC | | | | | | | | | Fysisk sikring | Osloskolen | | | | | | | | | Autentisering | Brukernavn, Passord | | | | | | | | | Brukerdata | displayname, brukernavn, passord og Dato | | | | | | | | | Kryptering | SHA256 | | | | | | | | | Teknologi | PHP, HTML, CSS, SQL, Apache, Debian | | | | | | | | | Rammeverk | Bootstrap | | | | | | | | | Endepunkter | HP 260 Busniess PC | | | | | | | | | Filsystemer | Ext4 | | | | | | | | | Kapasitet | 10 Gbps CAT 6A | | | | | | | | | Malware | Nei | | | | | | | | | 2MFA | Nei | | | | | | | | | Brannmur | UFW (Uncomplicated firewall) | | | | | | | | | Operativsystem | Debian v.12 | | | | | | | | | Patching | Daglig | | | | | | | |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Risikovurdering | | | | | | |  |  |  |  |  |  | | **Årsak** | **Sannsynli-ghet** | **Alvo-rlig** | **Risiko** | **Tiltak** | **Ansvarlig** | | Strømbrudd | 1 | 4 | **4** | *Håper på at Kuben har UPS* | **Meg** | | Tyveri | 1 | 5 | **5** | *Osloskolens Overvåknings System* | **Meg** | | Data tyveri | 2 | 5 | **10** | *Kryptere viktig data* | **Meg** | | Malware | 1 | 5 | **5** | *Ingen nedlasting av ukjente elementer* | **Meg** | | Rammeverk - Bootstrap | 2 | 4 | **12** | *Alltid bruke Bootstrap 5.3* | **Meg** | | Operativsystem, Windows | 2 | 3 | **6** | *Følge med på Oppdateringering* | **Meg** | | Brudd på nett | 2 | 5 | **10** | *Ethernet* | **Meg** | | PHP | 3 | 3 | **9** | *Alltid bruke PHP 8.3* | **Meg** | | Mariadb server | 2 | 5 | **10** | *Feilsøk og restart* | **Meg** | | Mariadb nettverk | 3 | 5 | **15** | *Feilsøk brukere, rettigheter og nettverk* | **Meg** | | Apache server | 2 | 4 | **8** | *Oppdatering* | **Meg** | | Operativsystem, Linux | 2 | 5 | **10** | *Oppdatering* | **Meg** | | Personell rotasjon | 1 | 5 | **5** | *Passord* | **Meg** | | Brannmurer | 4 | 4 | **16** | *Konfigurer ufw* | **Meg** | | Systemintegritet - Nettverk | 4 | 4 | **16** | *Sikre kabeller* | **Meg** | | Systemintegritet - Utvikling | 4 | 5 | **20** | *Stabilt arbeidsmiljø* | **Meg** | | Sidetext |

|  |  |
| --- | --- |
| Dekorativ |  |
| Egenevurdering |  |
| Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing. Nisi lacus sed viverra tellus. Orci eu lobortis elementum nibh tellus molestie nunc non. Laoreet suspendisse interdum consectetur libero id faucibus nisl tincidunt. Pharetra massa massa ultricies mi quis hendrerit dolor. Non tellus orci ac auctor augue mauris augue neque gravida. Prosjekt Beskrivelse Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Arcu risus quis varius quam quisque id diam vel quam. Volutpat diam ut venenatis tellus in metus. Congue mauris rhoncus aenean vel elit. | Sidetext |

|  |  |
| --- | --- |
| Dekorativ |  |
| 7. Brukerstøtte? |  |
| Snakker du har gjort om brukerstøtte:   * Hvordan har tenkt * Eksempel: Lagd video for bruker, FAQ, håndtere konto og hvordan man spiller.   (Ikke langt) | Sidetext |

|  |
| --- |
| Dekorativ |
|  |
|  |
| FIN |