# Prosjektbeskrivelse

Jeg har laget et tekstbasert rollespill med GUI i Java. I spillet kan man skaffe forskjellige våpen og kjæledyr for å gjøre seg selv sterkere og utfordre sterkere fiender. Opplegget er tilfeldig, og det er ikke en rekkefølge på når man møter forskjellige typer rom og hva man finner i rommene for en ny opplevelse hver gjennomgang. Programmet består av flere filer og en driver. På en annen maskin kjører jeg XAMPP og bruker Apache for server og SQL som database. På denne databasen kan man lagre brukeren og all informasjon om brukeren. Denne informasjonen kan også hentes ut for å fortsette der man slapp.

Jeg valgte å lage dette fordi jeg, som mange andre, er interessert i spill og ville lage noe som andre kan kose seg med. Jeg følte at et tekstbasert spill ville være lettere å lage enn ett visuelt ett, ettersom jeg ville kode i Java. Grunnen til at jeg valgte Java som språk er fordi jeg ville lære meg noe grunnleggende for å virkelig forstå hvordan koden fungerer. Språk som Python gjør veldig mye for deg, noe som absolutt ikke er en dårlig greie, men målet mitt er å lære og da vil jeg selv se hva som trengs og hva som skjer i koden. Java er også objektorientert, som passer veldig bra for den type spill jeg har. Jeg bruker nesten alle funksjonene flere ganger, og da er det praktisk å kunne kalle på dem, og hoppe lit rundt i koden til forskjellige funksjoner for å slippe å skrive samme koden flere ganger. Objektorientert koding gir også veldig mye mening for meg og er noe jeg føler jeg har teken på.

Personlig, ville jeg aller helst ha satt opp en LAMP Stack, men utvikling tok lenger tid enn forventet, noe som etterlot minimalt med tid til de andre delene av oppgaven, som database og server. XAMPP var lettere å sette opp, og også noe jeg var delvis kjent med fra før, noe som gjorde det til et mer åpenbart valg i denne situasjonen. Jeg har planer om å fikse LAMP i andre termin.