

# Project 2 - Escape Room

## Project Beschrijving

### Welkom bij het Avontuurlijke Escape Room Project!

Stel je voor: je bevindt je in een virtuele ruimte, omgeven door mysterieuze puzzels en verborgen aanwijzingen, met slechts één doel voor ogen – ontsnappen voordat de tijd om is! Dit spannende scenario wordt werkelijkheid in ons nieuwe project: de **Online Escape Room**.

Als jullie docent ben ik opgetogen om jullie uit te nodigen voor deze unieke uitdaging, waarbij jullie een interactieve escape room zullen ontwerpen en bouwen met behulp van PHP en JavaScript. Dit is niet alleen een kans om jullie technische vaardigheden te laten zien, maar ook om samen te werken aan iets echt bijzonders en creatiefs.

Wat staat jullie te wachten?

1. **Innovatief Ontwerpen:** Jullie krijgen de vrijheid om een meeslepende wereld te creëren met uitdagende puzzels en verhaallijnen die spelers zullen boeien en uitdagen.
2. **Technische Vaardigheden:** Door gebruik te maken van PHP en JavaScript, zullen jullie de technische fundamenteel van webontwikkeling toepassen om interactieve elementen en dynamische functionaliteit te integreren.
3. **Creatieve Samenwerking:** Dit project vereist teamwork en creatieve denkprocessen. Samen zullen jullie een aantrekkelijke en functionele escape room ontwikkelen die zowel leuk als uitdagend is.

De escape room die jullie gaan bouwen, biedt een fantastische kans om niet alleen je programmeer- en ontwerpskills te verbeteren, maar ook om iets te creëren dat spelers wereldwijd kan verrassen en vermaken. Het wordt een avontuur waarbij jullie jullie eigen unieke draai aan het project kunnen geven en waarbij elk teamlid een belangrijke rol speelt in het eindresultaat.

Ik heb er alle vertrouwen in dat jullie iets onvergetelijks zullen neerzetten. Dus, rol je mouwen op, laat je creativiteit stromen en maak je klaar voor een spannend project!

Veel succes en plezier,

## Project Eisen

### Algemene Projecteisen

#### 1. Teamregistratie:

- Voor iemand aan het spel kan beginnen, moet er een team worden aangemaakt. Dit team bevat meerdere leden en wordt opgeslagen in de database.

#### 2. Scorebeheer:

- Jullie moeten een systeem ontwikkelen dat per team de scores bijhoudt op basis van hun prestaties in de verschillende escape rooms.

### **3. Overzicht van Teams:**

- Er moet een overzichtspagina worden gemaakt waarop alle teams en hun behaalde scores worden weergegeven. Dit overzicht moet toegankelijk zijn voor alle spelers.

### **4. Ontwikkeling van Kamers (Rooms):**

- Elke student is verantwoordelijk voor het ontwerpen en ontwikkelen van een eigen escape room die aansluit bij het gekozen thema van het spel.
- Elke kamer moet een tijdslimiet hebben waarbinnen de spelers moeten zien te ontsnappen.
- **Belangrijk:** De vragen in de kamers moeten met JavaScript worden opgehaald via een `fetch` verzoek. Wanneer een speler op een vraag klikt, wordt er een PHP `GET` request uitgevoerd op basis van het ID van de vraag. Jullie maken met JavaScript een `fetch` aanroep naar het PHP-bestand, zoals bijvoorbeeld `fetch('../php/get_questions.php?id=' + fieldId)`, om de juiste vraag en bijbehorende antwoorden op het scherm te tonen.

### **5. Vragenbeheer door de Admin:**

- De website moet een beheerderspagina bevatten waar nieuwe vragen met bijbehorende antwoorden kunnen worden toegevoegd.
- Elke vraag moet gekoppeld worden aan een specifieke kamer.

## **Individuele Verantwoordelijkheden**

Elk teamlid heeft specifieke taken binnen het project. Naast het gezamenlijke werk aan de algemene functionaliteiten, moet elke student individueel de volgende onderdelen ontwikkelen:

### **1. Student A:**

- **Create:** Maak een functionaliteit voor het aanmaken van teams in de database.
- **Read:** Ontwikkel een overzichtspagina die alle teams toont met hun scores.
- **Eigen Room:** Ontwerp een escape room en ontwikkel daarbij bijbehorende vragen en antwoorden. Zorg ervoor dat de vragen via JavaScript `fetch` aanroepen worden opgehaald en weergegeven.

### **2. Student B:**

- **Create:** Ontwikkel een functionaliteit waarmee nieuwe vragen en antwoorden door de admin kunnen worden toegevoegd aan de database.
- **Read:** Ontwikkel een interface voor de admin om een overzicht te krijgen van alle vragen en bijbehorende antwoorden, gekoppeld aan specifieke kamers.
- **Eigen Room:** Ontwerp een escape room en ontwikkel daarbij bijbehorende vragen en antwoorden. Zorg ervoor dat de vragen via JavaScript `fetch` aanroepen worden opgehaald en weergegeven.

### **3. Student C:**

- **Create:** Bouw de functionaliteit voor het registreren van scores per team na het voltooien van een kamer.

- **Read:** Maak een overzichtspagina waarop te zien is hoe lang elk team over elke kamer heeft gedaan.
- **Eigen Room:** Ontwerp een escape room en ontwikkel daarbij bijbehorende vragen en antwoorden. Zorg ervoor dat de vragen via JavaScript `fetch` aanroepen worden opgehaald en weergegeven.

## Eindproduct

Aan het einde van het project moeten jullie een volledig functionerende escape room website hebben, waarin elk team zijn eigen kamers kan spelen, scores kunnen worden bijgehouden, en de admin vragen kan beheren. Jullie worden beoordeeld op de correctheid, functionaliteit en creativiteit van jullie individuele bijdragen, evenals op de samenwerking binnen het team.

Succes met het project, en maak er iets moois van!

## Technische Eisen

Je webapplicatie moet voldoen aan de volgende eisen:

### Programmeertalen

#### Frontend

- HTML en CSS (of als je extra uitdaging wilt: SCSS)
- JavaScript

#### Backend

- PHP
- PDO
- MySQL

### Codeerregels

- Alle syntax moet in het Engels zijn geschreven
- Alles is in aparte mappen geordend. Denk aan, javascript-bestanden in een javascript folder etc.
- Bestandsnamen moeten beschrijven wat de inhoud is van het script
  - Fout: **1.php**
  - Goed: **database.php**
- Functienamen moeten geschreven worden in lowerCamelCase, bijvoorbeeld "createAccount()" of "likeTweet()".
- Variabelen moeten geschreven worden in camelCase, bijvoorbeeld "\$userName" of "\$tweetContent".
- Bestandsnamen moeten geschreven worden in lowercase met underscores, bijvoorbeeld "create\_account.php" of "like\_tweet.php".

- Alle PHP-code die gegevens uit een database ophaalt, moet geschreven worden met gebruik van de PDO-library.