

Projektteam: Joel Liechti, Nik Seger

Dokumentation Teil 2

For Honor

# Abstract

Dieses Web-Projekt entstand durch eine Arbeit des ÜKs «307: Interaktive Website erstellen». Gearbeitet wurde mit den Sprachen PHP, Javascript, CSS und HTML. Als IDE wurde VS Code verwendet. Die Testumgebung war XAMPP (Version 7.2).

Erstellt wurde eine Webseite. Diese Webseite bietet die Hauptfunktionen einen Benutzer zu erstellen, sich einzuloggen, einen Kämpfer zu erstellen/bearbeiten, gegen andere Kämpfer zu kämpfen, Kampfauswertungen anzusehen, Statistiken anzusehen.

Probleme während des Projekts waren vor allem zeitlicher Natur. Nebst dem hatten wir einige Strukturierungsprobleme und weichten ein wenig von unseren Mockups ab. Ansonsten verlief unser Projekt sehr gut und wir sind mit dem Endergebnis zufrieden.

Gitlab Link: <https://gitlab.com/bstlng321/forhonor>

Inhalt

Abstract 1

Technische Dokumentation 3

Code Style 3

Testauswertung 3

Installationsanleitung 3

Systemanforderungen 3

Installation 3

Benutzerhandbuch 5

Zeitplanung 0

GANTT Diagramm 0

Fazit 0

**Abbildungsverzeichnis**

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

# Technische Dokumentation

## Code Style

Da wir beide noch nie mit PHP gearbeitet haben, haben wir zu einem grossen Teil einfach mal programmiert. Beim Front-End-Teil kamen immer wieder Dinge hinzu, die wir nicht richtig strukturierten. Beim Back-End war eher die Aufteilung auf Controller und Repository ein Problem. Alles in allem funktioniert der Code und entspricht mehr oder weniger unseren Erwartungen. Die Strukturierung würden wir ein nächstes Mal besser definieren.

## Testauswertung

Die Tests, die im Dokument «Testkonzept» beschrieben sind, verliefen alle erfolgreich.

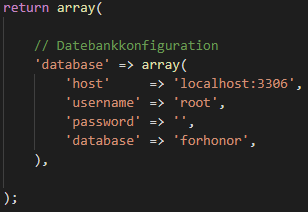
## Installationsanleitung

### Systemanforderungen

* Apache Version 2.4
* PHP Version 7.2
* MYSQL Server (MYSQL Version 5)
* Neuste HTML Version
* Neuste CSS Version
* Empfohlener Browser: Firefox oder Chrome (Neuste Version)

### Installation

Zum installieren muss der Zip Ordner an dem gewünschten Ort entpackt werden. Entsprechend muss der Apache Server konfiguriert werden damit er weiss, welches Arbeitsverzeichnis er benutzen soll für die Webseite. Es ist nicht benötigt mit Virtual Hosts zu schaffen aber wenn dies gewünscht ist, ist im Root Folder des Projekts eine Datei «Configure XAMPP», welche beschreibt wie man die Virtual Hosts einrichtet. Kontext ist wie im Titel angedeutet XAMPP allerdings sollte dies auch für einen standalone Apache Server stimmen.

Ebenfalls benötigt wird ein MYSQL Server. Die Datenbank und die Tabellen können erstellt werden indem man das im Projektordner abgelegte Schema.sql verwendet. Den Zugang zum MYSQL-Server kann jeder selber einrichten. Die Zugangsdaten müssen danach in eine Datei genannt «config.php» im root-Folder abgelegt werden.  
Der Inhalt dieser config.php könnte wie folgt aussehen:  


# Benutzerhandbuch

**Oberfläche:**

Im oberen Menü hat es den Home-Button «For Honor», den Fighter-Button und den Fight-Button. Dazu kommt noch ein Logout Knopf oben rechts.   
Mit dem Home-Button kommt man zur Übersichtsseite auf welcher man seine Statistiken sieht sowie seinen Kämpfer bearbeiten/erstellen und einen Fight durchführen kann.   
Ebenfalls kann man hier seinen Account löschen.  
Der Fighter-Button führt einem zur Seite auf der man seinen Kämpfer bearbeiten bzw. erstellen kann.   
Der Fight-Button führt einem zu der Kämpferauswahl. Hier kann man einen Gegner wählen und diesen anschliessend angreifen.   
Die beiden besagten Funktionen auf der Übersichtsseite führen einem zu den gleichen Seiten wie die Knöpfe in der Menüleiste oben.

**Funktionen:**

Bevor man zu dem Teil mit dem Menü kommt, muss man sich zuerst anmelden. Dazu muss man sich einen Account erstellen indem man auf den Link unterhalb der Login Felder klickt. Sobald man angemeldet ist, muss man sich als erstes einen Kämpfer erstellen. Dies kann durch Klicken auf den «Fighter»-Button oder auf den kleineren Schild unten rechts auf der Übersichtsseite gemacht werden. Auf dieser Erstell-Seite kann man seine Klasse wählen. Was die jeweilige Klasse macht steht beim Klassenbeschrieb. Ebenfalls definiert die Klasse gewisse Start- Strength/Health -Werte. Diese Werte können dann nach belieben angepasst werden. Allerdings hat man nur genau 3 Punkte dafür zur Verfügung. Wenn man mit den Werten des Kämpfers zufrieden ist, muss man ihm noch einen Namen geben. Danach kann man ihn erstellen und ist bereit zum Kampf.  
Der Kämpfer kann jederzeit bearbeitet oder gelöscht werden indem man erneut auf die Fighter-Seite geht.

Sobald man einen Kämpfer hat, kann man einen anderen bekämpfen. Mit dem Fight-Button oder dem grösseren Schild auf der Übersichtsseite kann man zur Gegnerliste gelangen. Hier sieht man alle Gegner und dessen Ersteller aufgelistet. Wenn man einen auswählt sieht man die Auswertung des Kampfes der beiden. Hat man gewonnen, erhöht sich die Win-Statistik auf der Übersichtsseite. Falls nicht erhöht sich nur die «Gespielte Spiele»-Statistik. Aus diesen beiden Werten wird ebenfalls die Winrate berechnet und auf der Übersichtsseite angezeigt. Die Statistiken ändern sich jeweils nur beim angreifenden Spieler.

**CRUD:**

* Create:
  + Account erstellen
  + Kämpfer erstellen
* Read:
  + Einloggen
  + Kämpfer anzeigen
  + Statistiken auslesen
* Update
  + Kämpfer bearbeiten
* Delete
  + Benutzer löschen
  + Kämpfer löschen

# Fazit

Wir sind mit dem Produkt zufrieden. Allerdings muss man dazu sagen, dass wir extrem viel zu wenig Zeit hatten. Unser erstes Konzept war ca. fünf Mal so umfangreich. Nachdem wir es so stark gekürzt hatten, dachten wir eigentlich es reicht uns ohne Problem. Allerdings arbeiten wir ein Total von ca. 20 oder mehr Stunden ausserhalb des ÜKs nur um das Projekt zu Ende zu bringen. Natürlich ist es Schade konnten wir etliche Features nicht einbauen. Dieses Zeitproblem war allerdings auch das grösste und vielleicht sogar einzige grosse Problem innerhalb dieses Projekts. Der andere Verbesserungspunkt wäre sicherlich die Strukturierung des Vorgehens und des Codings. Wir arbeiteten oft ein bisschen an allem und hatten keinen klaren Plan was wann gemacht werden soll. Dies führte zu Spagetti Code an einigen Stellen. Grundsätzlich könnte es aber deutlich schlechter gegangen sein denn wir konnten den Code ohne Probleme verstehen und erhalten.   
Da wir beide noch keine Erfahrung mit PHP hatten und auch noch nie ein solches Web-Projekt realisierten war alles neu. Dies half natürlich nicht mit unserem Zeitplan, da wir wichtige Theorieinputs erst zwei Tage vor Schluss erhielten. Wir beide konnten uns viel Wissen im Bereich PHP aneignen und sehen das Projekt als einen Erfolg.