1. Driftaspekter
   1. Databashantering:

Databashanteringen kommer att ske på användarens dator med hjälp av enkla SQLlite-databaser och därmed behövs inte en separat, fysisk server att användas. Dock så kommer det finnas krav på användarens egen hårdvara.

* 1. Programvara:

Följande programvara måste en användare ha installerad för att kunna köra spelet:

* Java Runtime 7.0 eller en senare version.
* DirectX 10.0 eller senare.
  1. Versionshantering

Projektet kommer versionshanteras via Git som är en DVCS. I varje utvecklingsmiljö finns möjligheten till att versionshantera internt. Det finns också möjlighet för versionshantering via terminalen på varje enskild enhet.

* 1. Fysisk produktionsmiljö

För att kunna köra programvarorna krävs det en dator (minimum windows 8/macOS 10.12 ”Sierra) med följande hårdvara:

* Dualcore 2.2 GHz processor.
* Ljudkort (stereo).
* Grafikkort (internt/externt) som kan köra directdraw.
* Monitor
  1. Programvaror

I vår produktionsmiljö krävs följande program:

* Libgdx (open source under Apache 2.0 licens) version 1.9.7
* Java Development Kit SE 10
* Direct X 10.0
* Android Studio (valfritt)
* Eclipse/IntelliJ som IDE för javaprogrammering.
  1. Programspråk

Följande programmeringsspråk kommer ingå i processen för att skapa spelet. Förklaringar följer varje språk.

* Java 9: Används i libgdx och är det huvudsakliga språker som kommer att användas för applikationen.
* XML: Används i Android studio för designrelaterade funktioner och är en del av spelutvecklingsmiljön.
* Kotlin: Används parallellt med java i spelutvecklingsmiljön, dock i en mindre skala och för specifika frågor.
* SQL: Används för databashantering där t.ex. användarens poäng och sparade spel placeras. MySQL används för översikt över all data.