

## DHBW Stuttgart

Web Engineering II Projekt im Studiengang Informatik

---

### **MemeMory - Das Memory mit den aktuellsten Memes**

---

*Jakob Schmidt und Phillip Tran*

*Matrikel-Nr.: 9304149 und 5075149*

Dozenten: Dennis Holtz und Enrico Keil

Kurzdokumentation

12. Mai 2021

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Zeitaufwand</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Selbsteinschätzung</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>GT Metrix Ergebnis</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>SSL Labs Ergebnis</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Testzugang</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Besonders erwähnenswerte Funktionen</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>Git Commit Historie</b>	<b>9</b>

# 1 | Beschreibung

Die Idee ist es das bekannte Spiel Memory als online Spiel zu entwickeln. Dabei soll dem Benutzer sowohl ein Einzelspieler-, sowie ein Mehrspielermodus zur Auswahl stehen. Das Besondere ist, dass das Memory aus verschiedenen Memes besteht, welche in bestimmten Zeitintervallen von Reddit importiert werden. Das bedeutet, dass die Memory-Karten nicht immer dieselben sind, sondern eine angenehme Abwechslung entsteht.

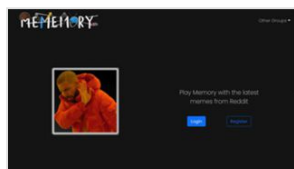
## 2 | Zeitaufwand

	Jakob	Phillip
1. Planung	8	8
2. Server aufsetzen (+ Git)	10	8
3. Datenbank	3	4
4. Authentifizierung	8	13
5. Spiellogik	20	20
6. Sockets	17	25
7. Frontend Basic	12	8
8. Design und Mobile Version	25	10
9. Bugfix	7	10
10. Extra-Aufgaben	6	11
11. Präsentation und Doku	5	5
12. Gesamt	121	122

### 3 | Selbsteinschätzung

Unsere persönliche Leistungsbewertung liegt in dem Bereich 1.0 bis 1.5, denn... Alle Anforderungen wurden umgesetzt, sowie alle Bonus-Aufgaben. Die Umsetzung fand nach den aktuellen Standards statt und während der Programmierung wurde auf ein sauberes und verständliches Design im Code geachtet. Zusätzlich zu den Anforderungen haben wir uns mit der Programmierung von Sockets auseinandergesetzt und diese erfolgreich implementiert. Neben der Möglichkeit online gegen Freunde zu spielen, wurde ein Singleplayer Modus umgesetzt, der die Möglichkeit bietet in vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen gegen einen Computeralgorithmus zu spielen. Auch wurde ein großer Fokus auf die Umsetzung des Mobilen Designs und der guten Bedienbarkeit an Handys und Tablets gelegt. Insgesamt wurde bei dem Design auf eine dunkle intuitive Benutzeroberfläche geachtet, die das Meme in das Zentrum stellt, ohne den Benutzer abzulenken. Da viele der genutzten Techniken, während der Umsetzung des Projektes, zum ersten Mal von uns genutzt wurden, kann es sein, dass sich in dem Code unkonventionelle Lösungen finden, welche nicht den Best-Practice entsprechen. Weiterhin besteht die Möglichkeit, dass Schwachstellen nicht geschlossen wurden, die einem erfahreneren Entwickler bekannt wären. Durch diese beiden Ungenauigkeiten ergibt sich die Notenspanne einer halben Note. Zusammengefasst liegt die erbrachte Leistung, sowie der damit einhergehende Aufwand über den gestellten Anforderungen und zeigt unser Interesse und Bereitschaft, uns eigenständig, über die Vorlesung hinaus, mit dem Thema zu beschäftigen.

## 4 | GT Metrix Ergebnis



### Latest Performance Report for: <https://gruppe1.testsites.info/>

Report generated: Tue, May 11, 2021 2:44 AM -0700  
Test Server Location: Vancouver, Canada  
Using: Chrome (Desktop) 86.0.4240.193, Lighthouse 6.3.0

#### GTmetrix Grade <sup>?</sup>

<b>A</b>	Performance <sup>?</sup> <b>96%</b>	Structure <sup>?</sup> <b>91%</b>
----------	--	--------------------------------------

#### Web Vitals <sup>?</sup>

Largest Contentful Paint <sup>?</sup> <b>1.1s</b>	Total Blocking Time <sup>?</sup> <b>0ms</b>	Cumulative Layout Shift <sup>?</sup> <b>0.06</b>
--	--	---

#### Summary

#### Performance

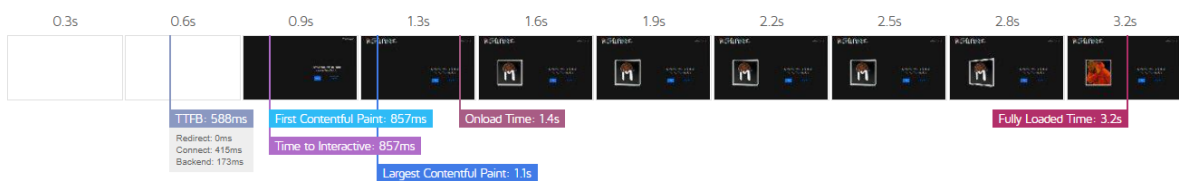
#### Structure

#### Waterfall

#### Video

#### History

#### Speed Visualization <sup>?</sup>

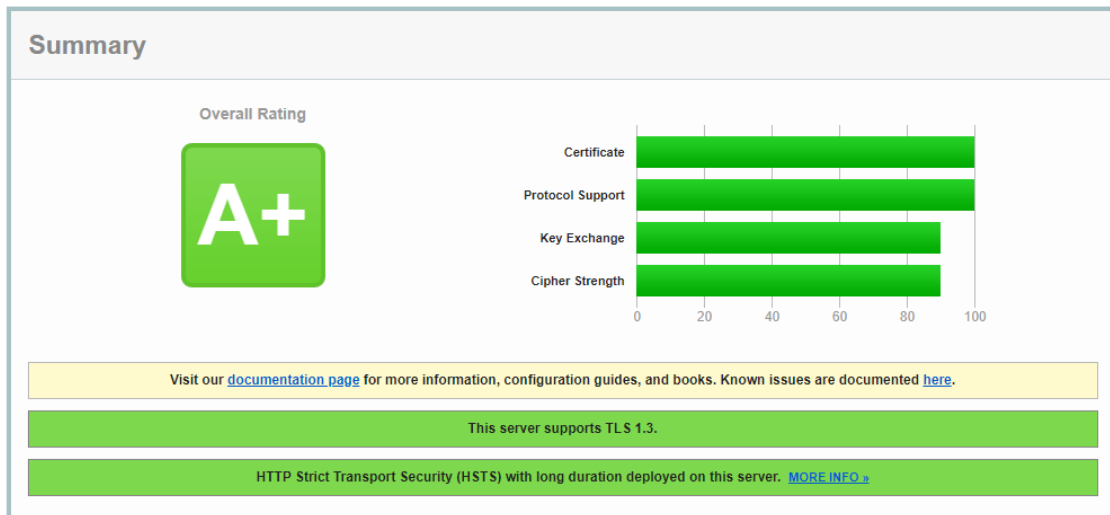


## 5 | SSL Labs Ergebnis

### SSL Report: gruppe1.testsites.info (165.227.140.156)

Assessed on: Mon, 10 May 2021 22:35:48 UTC | [Hide](#) | [Clear cache](#)

[Scan Another »](#)



## 6 | Testzugang

Testuser:

E-Mail: Dennis@mememory.doge

Username: Dennis

Passwort: HoHSFbe3Y6rBKQBBpEe9qsC3ee7NJ84cXiT7stae!

Serverzugangsdaten:

IP: 165.227.140.156

Username: hls

Passwort: p!4VV85h2EKrkc

Um sich einzuloggen einfach auf die Hauptseite gehen: <https://gruppe1.testsites.info/>.

Es ist möglich sich mit dem Username und dem Passwort oder der E-Mail und dem Passwort anzumelden. Außerdem wird nicht auf die Groß- und Kleinschreibung geachtet. Da es keinen Admin-User gibt, ist das ein normaler User der berechtigt ist sich selbst zu verwalten. (Passwort ändern, Account löschen)

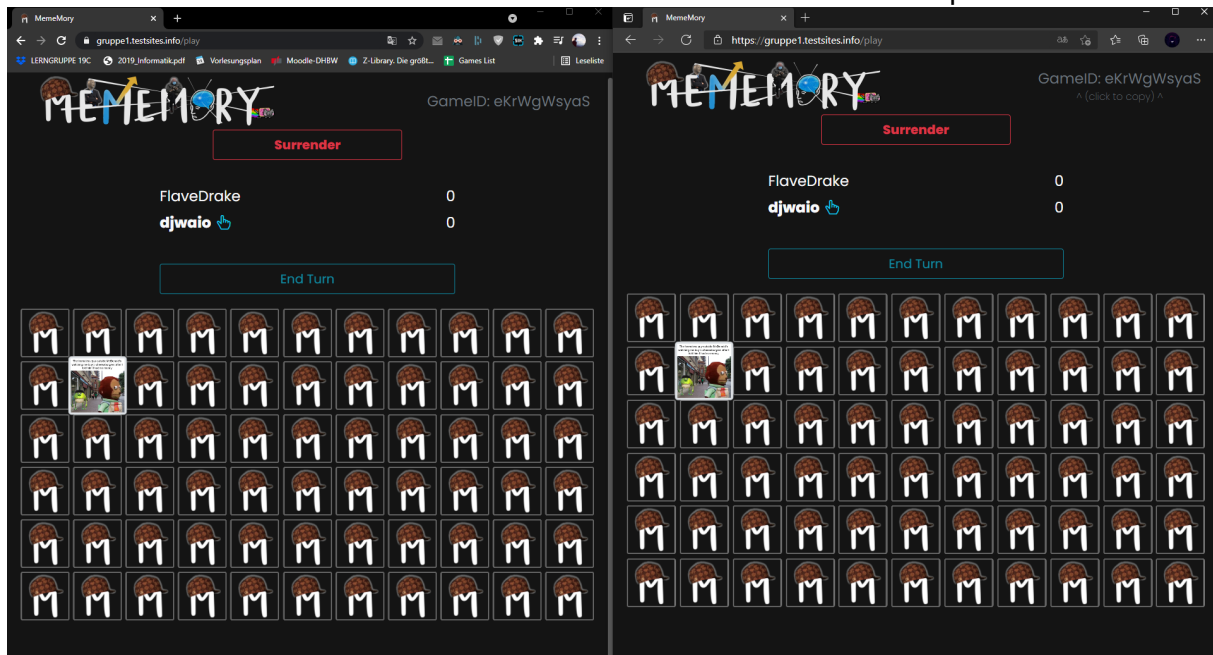
Folgende Dinge können mit diesem User gemacht werden:

- gegen den Computer spielen (4 verschiedene Schwierigkeitsstufen)
- gegen andere Spieler in Echtzeit spielen
- den Account löschen
- das Passwort des Accounts anpassen
- die persönlichen Statistiken und das Scoreboard anschauen

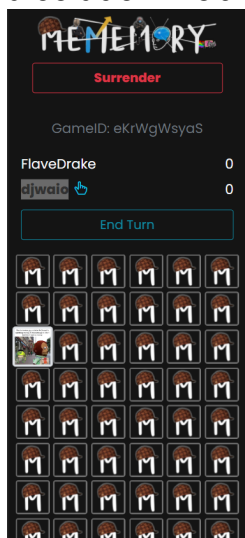


## 7 | Besonders erwähnenswerte Funktionen

Der Multiplayer funktioniert über Sockets in Echtzeit. Das bedeutet man kann über das Internet mit seinen Freunden anhand der GameID spielen.



Unsere mobile Version ist vollkommen funktionstüchtig. Man kann MemeMory also auch mobil spielen, ohne besondere Beeinträchtigungen zu erfahren.



## 8 | Git Commit Historie

Das Git Repository ist öffentlich und das Projekt kann dort nochmal genauer angeschaut werden. Dort ist auch die Commit-History einzusehen.

Der Link zum Git-Repository lautet wie folgt:

<https://github.com/PhillipTr01/mememory>