

Prosjektbeskrivelse

Skriv noen linjer som beskriver løsningen din i boksen nedenfor.

(Hva slags teknologi vil du bruke, hvilket kodespråk, hva slags behov skal løsningen din dekke, hvem er målgruppen din og hva slags HW trenger du?)

HTML, CSS, PYTHON, JS, C++, JAVA

Jeg bruker virtuell desktop som server – og Maria db som database

- Målgruppen jeg skal dekke er alle fra 10 +
- Spillet skal være veldig lett og enkel å forstå ved å spille spillet
- Den skal ha ulike funksjoner som tilpasser seg til ulike målgrupper
- Spillet skal være basert på gode gamle flappy bird

Min terminoppgave skal inneholde dette:

- Skal sette opp server i min virtuelle maskin
- Lagre og hente data i en database
- Sikre løsningen mot datatap
- Begrunne valgene jeg har gjort

Hvordan skal jeg lagre scoren til databasen?

- 1) Først må jeg logge inn
- 2) Så kommer jeg inn i spillet
- 3) Så spiller jeg spillet og tester det litt
- 4) Når spillet avsluttes så kommer det opp game over
- 5) Scoren skal da lagres i databasen via my sql workbench
- 6) Scoren har også en id som er viktig å ta vare på

- **Hvor langt har jeg kommet nå i uke 48?**

- 1) Jeg har nå ferdigstilt spillet mitt og gjort en del endringer med nettsiden. Alt i fra styling til mye endringer.
- 2) Jeg har også fikset en logg inn system og registreringssystem der disse brukere blir lagret til databasen min.
- 3) Det jeg trenger å ferdigstille nå, er å laste opp terminoppgave mappen til serveren jeg skal hoste på. Også sjekke mappestruktur og eventuelle koder. Kommentarer også.

PLAN

Hva slags oppgaver må du gjøre for å komme i mål?

<p>Ting jeg må gjøre / sette opp:</p> <p>1. Planlegge mitt spillkonsept:</p> <p>Jeg må starte med å definere hva slags 2D-spill jeg ønsker å lage. Hvilket tema vil det ha? Hva blir målet med spillet? og også på hvilken type data jeg vil lagre i en database og hvordan serveren skal håndtere spilllets funksjoner.</p> <p>2. Velg teknologier:</p> <p>Velge de nødvendige teknologiene for å utvikle spillet mitt. Jeg kan bruke spillmotorer som Unity med C# for 2D-spill, og velge en database som MySQL, maria db eller en skybasert database som Firebase. For serveren kan jeg vurdere å bruke et web-rammeverk som Node.js med Express, Django (Python), eller avhengig av mine ferdigheter og preferanser.</p> <p>3. Design og utvikling:</p> <p>Jeg må designe spillmekanikken (inni spillet) og grafikken for spillet mitt. Jeg må gjennomføre den grunnleggende spillopplevelsen, inkludert karakterbevegelser, mål og scoring. Innpasser også kommunikasjon med serveren, for eksempel for å lagre høyeste poengsum i databasen.</p> <p>4. Opprett en database:</p> <p>Nå må jeg Lage databasen som skal lagre dataene for spillet mitt. Jeg må også definere tabellene og feltene som er nødvendige for å lagre spill dataene, som spill resultater,</p>	<p>Ting jeg trenger å lære meg:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Trenger å lære meg PHP, programmering og Python2) Trenger å lære meg hvordan jeg kobler score til databasen
---	---

brukerinformasjon eller annen relevant informasjon.

5. Knytt serveren til databasen:

Jeg må iverksette serverens funksjonalitet for å koble seg til databasen. Dette kan inkludere å opprette, lese, oppdatere og slette data i databasen basert på spillerens handlinger.

6. nå må jeg gjennomføre spillets server-klient-kommunikasjon:

Jeg trenger å Lage funksjonalitet i spillet som lar det kommunisere med serveren. Dette kan inkludere å sende og motta data som høyeste poengsum, brukerinlogging eller lagring av spill tilstand.

7. Test og feilsøking:

Nå som vi har kommet så langt er det alltid lurt å teste spillet grundig for å sikre at det fungerer som forventet. Jeg må sørge for at dataene blir riktig lagret og hentet fra databasen, og at serveren håndterer spillets forespørsler riktig.

8. Distribuer spillet:

Når spillet er ferdig og testet, kan jeg distribuere det til ønskede plattformer, enten det er en mobilapp, en nettleserversjon eller en annen plattform.

9. Vedlikehold og videreutvikling:

Etter at den er ferdig, må jeg være forberedt på å vedlikeholde spillet og legge til nye funksjoner basert på tilbakemeldinger fra brukere.

--	--