# 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, PHYTON, 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 |

# PLAN

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

|  |  |
| --- | --- |
| Ting jeg må gjøre / sette opp:  **1. Planlegge mitt spillkonsept:**  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 spillets funksjoner.  **2. Velg teknologier:**  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.  **3. Design og utvikling:**  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.  **4. Opprett en database:**  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, 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, brukerinnlogging 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. | Ting jeg trenger å lære meg:   1. Trenger å lære meg PHP, programmering og Python 2. Trenger å lære meg hvordan jeg kobler score til databasen |
|  |  |