**18.11.2016**

Settum upp github og græjuðum dagbók og var fyrirtækið skýrt Kepler Games

**21.11.2016**

Fengum úthlutað serverinn á 10.201.190.120

**23.11.2016**

Settur var upp Windows server og MS SQL á serverinn og fengið til að virka með powershell, hinsvegar er það öðruvísi í notkun með c# og meira vesen að fá vélar sem eru utan domainið að vinna með það þá er sá hausverkur settur aðeins í bið... einnig var skoðað að setja upp mail exchange server, virðist það vera langt verkefni og mun það vera skoðað nánar ef tími gefst síðar skoðað var virkni powershell og sql saman og fínpússað og ákveðið var framhald og basic útlit að c#

**24.11.2016**

vegna tímatakmarkana var ákveðið að skyldi notast bara við tsuts.tskoli.is/phpmyadmin þar sem MySQL er og við vitum að það virkar 100% og höfum lært á það og notað með t.d. c#, c# útlitið sett meira og minna upp og verður það tengt við sql serverinn og gengið er að forrita inn grunnskipanirnar /log in, sjá notendur og sjá leiki í gagnagrunninum... etc... , einnig var fengið powershell til að vinna með tsuts gagnagrunninn og það virkar, unnið í dag verður að tengja saman c# og gagnagrunninn.

**25.11.2016**

Komist var lengra með c# verkefnið, það var svolítill skellur að eftir að hafa verið með smá pirring yfir hvað allt væri öðruvísi en maður minnti í windows forms og hvað sumar skipanir hefðu verið fjarlægðar og hvernig sumt virkaði öðruvísi, hvernig dirfast þeir að hafa uppfært þetta svona!... þá kom í ljós að þetta var ekki gamla góða forms heldur windows... en sem betur fer var hægt að nýta db klasann meira og minna með smá breytingum í forms og flest allt var nú eins, aðrar klaufavillur sem voru gerðar hér og þar voru að valda að það voru fundnar upp svona 900 leiðir til að gera sama hlutinn sem örruglega hefðu virkað allar hefði maður ekki gleymt einu smáatriði.

**27.11.2016**

Lítið var hægt að framkvæma um helgina vegna annarsamar helgar, en spáð var aðeins í hlutunum og spekúlerað...

**28.11.2016**

Náð var aðeins að kíkja á þetta, en vegna bóklegra tíma og vinnu gafst lítill tími í þetta, bætt var bara við virknum á show takkana í c#

**29.11.2016**

Unnið hörðum höndum að reyna klára allaveganna admin panelinn, leiðinleg villa er að koma upp, einnig er vandamál með GIT repositoryið, þannig að ekki er mikið hægt að gera það, prófað er að henda inn leik og fengið hann til að virka með að keyra í gegn, annars bara meira og minna fundið út hvernig functionin eiga að koma saman, einnig var farið vel í að skoða Powershell virkni með c# og er það möguleiki en til að fá þetta til að virka eins og óskað er eftir mun þurfa svolítið af trial og error en því miður mun ekki vera nægur tími til að klára það

**30.11.2016**

Admin panell kláraður og yfirfarinn, það er búið að kóða inn bara select skipanir og update skipanir í fullri lengd, nema einhver stored procedursrs eru þarna inni, það er hægt að gera þetta snyrtilegra og 99% bug frjálst en þar sem ekki er fariða að byrja á heimasíðunni og á eftir að klára smá server vinnslu, hvernig hún meðhöndlar forritin og hvernig forritararnir munu uploada leikjunum sínum etc.. verður fínpússunin gerð í endann

**1.12.2016**

Kíkt var í fyrsta gluggan á jóladagatalinu og var klárað að fá alla functiona á öllu c# forritinu til að virka meira og minna, athyglisvert samt, svo virðist sem að tsuts.tskoli sé eitthvað á móti því að store-a paths þannig að fyrir hvert einasta \ verðurur að setja annað \ því gagnagrunnurinn virðist bara klippa á þetta, og það sem fyndnara er er að það þar sem leikirnir eru á shared drifi þá til að setja t.d þessa slóð [\\Win3A-20\Games\Demon\Demon.exe](file:///\\Win3A-20\Games\Demon\Demon.exe) þá þarf að gera það svona.... [\\\\Win3A-20\\Games\\Demon\\Demon.exe](file:///\\\\Win3A-20\\Games\\Demon\\Demon.exe) ef að tækifæri gefst mun ég setja bara í path stringinn eitthvað sem segir foreach \ add \ where \, en ætla að einbeita mér að öðru fyrst.

**2.12.2016**

Aðeins var fínpússað c# og debuggað aðeins, síðan var græjað þannig að notendur inná serverinn munu fá popup glugga þegar þeir logga sig inn á domainið um að logga sig inn á Kepler Games formið, ef þú ert síðan notandi með heimild yfir 1 eða ss. Mátt meira en bara að spila leikinn þá er þér boðið að skrá þig inn til vinnu og þá verður statusinn þinn loggaður inn og þú færð peninga, eða svona í þykjustunni... einnig var hent í logo og fiktað var í github og virkar það aftur, það var í raun ekkert að nema kunnáttuleysi að mínum enda... logo var gert í photoshop, tímabundiðlogo nema annað verði aldrei gert,

Smá lagfæringar á c# gert nánar, og barist við að búa til powrshell skriptu sem les notenda í gagnagrunni og býr til notendur síðan í AD directory ef þeir eru ekki til, nema þá þeir séu einungis WEB USERAR þá eru þeir bara net notendur, skilafrestur nálgast og við kynnum 13:10 á mánudaginn, upp kom smá vandamál stundum virðist leikruinn ekki viljast spila með pathinu en sumir virka, en staðan núna er bara að reyna klára powrshell scriptuna og henda í heimasíðu, c# login forritið er tilbúið að mestu leyti að sjálfsögðu er hægt að betrumbæta og bæta við en er vel presentable svona og virka allar skipanir (allavega síðast þegar ég var að skoða)

**3.12.2016**

Bætt var við bara nokkrum flash leikjum í gagnagrunninn til að gera hann aðeins meira djúsí, listann þar að segja þannig það sé ekki bara 2 leikir þegar þetta er skoðað, einig var lagað bug að programmers gátu bara sett inn einn leik í einu þar sem takkinn hoppaði ekki tilbaka í Add new game, en það var einföld lausn..., endurraðað hvernig leikirnir birtast í datagridviewinu, óþarfi að hafa path á undan description,það sem á eftir er að gera á einfaldann hátt SP sem birtir í raun genre og það á eftir að tengja genre við í gagnagrunninum við leikina, það er svosem ekki í forgangi þar sem við erum með description. Einnig á eftir að búa til RB sem leifir þér að setja ákveðinn notenda sem part af ákveðnu developer team, ætluðum að gera þægilegt function eða stored procedure, síðan var plan að hafa trigger sem timestampar hours hvenær þú loggar þig inn og hvenær þú loggar þig út svo að vinnutíminn þinn sé loggaður.  
Bætt var við login og logout takka svo þú þyrftir ekki að fara úr forritinu til að logga þig út og fara aftur í það til að spila leiki ef þú ert „hættur að vinna“, Notast var við meira af Stored Procedures í gagnagrunninum, grunnurinn að vefsíðu hent upp í flýti og sett upp IIS og PHP þjónustu fyrir serverinn og viðeigandi DNS þannig að serverinn og vélar tengdar honum gera farið inná Keplergames.com og farið þaðan á heimasíðuna.

**4.12.2016**

Reynt var að komast í Windows remote vélina á tækniskólaskýinu sem virkaði fínt í gær, en er að veita villumeldingar núna, einnig er tekið eftir því að þegar ég git pusha heima frá þá er það sem Óli Jón en ekki Olafurjon(sem er aðgangurinn minn...) og þar að leiðandi eru tæknilega séð 3 contributar....