

Loggbok Gymnasiearbete

Namn: Adam Carlström och Martin Nylund

Denna loggbok ska skrivas vid behov, men som minst en gång i veckan (senast varje fredag). Lägg ditt senast utförda arbete överst i dokumentet. Markera med datum och utfört arbete.

Om ni är fler än en, undvik formuleringen: "vi har...". Skriv istället specifikt vad varje person har gjort.

Klicka på "lämna in" varje gång du skrivit i din loggbok.

Innehåll under "utfört arbete"

- Vad jag/vi gjort/tänkt/provat/...
- Resultatet av mitt/vårt arbete
- Vad jag/vi behöver göra/förändra
- Övriga kommentarer
- Eventuella bilder

Innehållsförteckning

2023-01-13	1
2023-01-25	2
2023-01-27	4
2023-02-03	5
2023-02-10	6
2023-02-17	7
2023-03-02	8
2023-03-10	10
2023-03-17	13

2023-01-13

Denna vecka har både Martin och Adam arbetat med att skriva i vår projektrapport.

- Brainstorma kring vad vi vill ha i slutprodukten av vårt projekt
- Skapa frågeställningar kring projektet
- Skapat delmål för projektets utförande
- Skapat en planering runt projektets mål
- Delat upp delmål som vi ska arbeta med enskilt samt tillsammans
- Bestämt metoder som krävs för att lyckas utföra delmålen

Kalendervecka	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Arbetsvecka	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Skriv projektplan																			
Slutleverans projektplan (inlämning)																			
Ordna Github																			
Base html																			
Inloggning samt ny användare																			
Databas för users																			
Chatt hemsida																			
Spel hemsida																			
Settings och profil hemsida																			
Search hemsida																			
Skicka utmaningar																			
Logik för snake-spelet																			
Sockets i snake-spelet																			
Designa snake-spelet																			
Skriva rapport																			
Kamratgranska																			
Skapa presentation																			
Utföra presentation																			

Än så långa har allting gått bra som gör att vi nästa vecka troligen kommer kunna börja arbeta med själva programmeringen och kodning delen av vårt projekt.

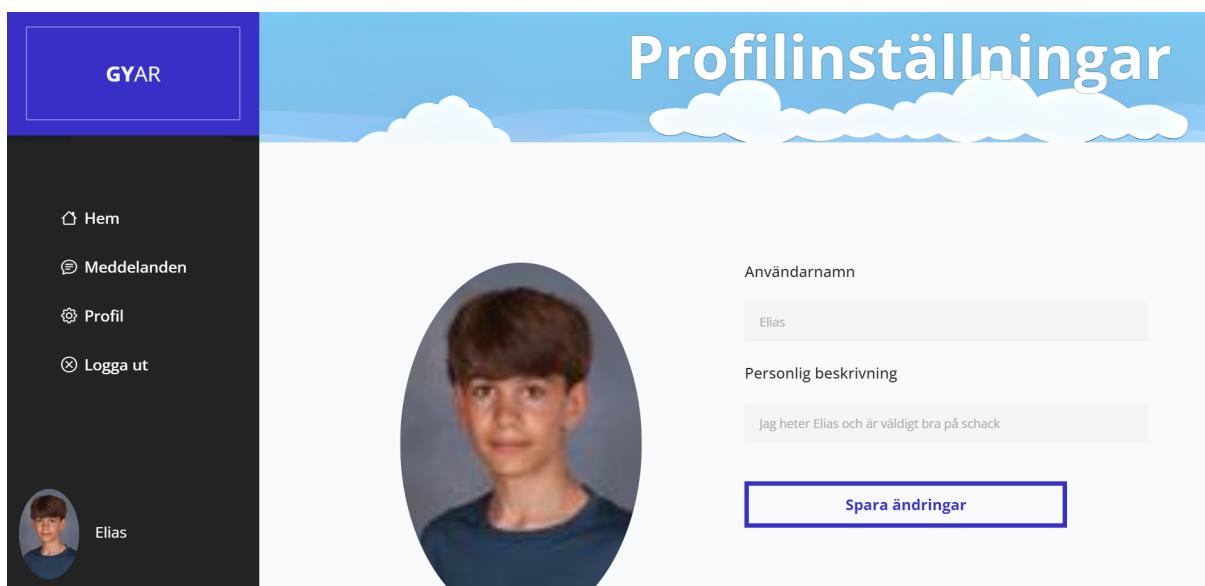
2023-01-25

Dem senaste lektionerna har vi främst arbetat med en profil hemsida där man kan ändra profilinställningar såsom lösenord samt användarnamn. Dock orsakade detta att vi ändrade vår tidsplan lite grann.

Kalendervecka	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Arbetsvecka	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Skriv projektplan		1																	
Renskriv projektplan																			
Slutleverans projektplan (inlämning)																			
Ordna Github																			
Base html																			
Inloggning samt ny användare																			
Databas för users																			
Chatt hemsida																			
Spel hemsida																			
Settings och profil hemsida																			
Search hemsida																			
Skicka utmaningar																			
Logik för snake-spelet																			
Sockets																			
Designa snake-spelet																			
Skriva rapport																			
Kamratgranska																			
Skapa presentation																			
Utföra presentation																			

Anledningen till varför vi bestämde oss för att ändra vår tidsplan är på grund av hur vi tyckte vi hade bra framgång med mål vi trodde skulle ta 2-3 veckor. Med denna förändring vill vi se till att vi kan spendera mer tid på mer komplicerade saker såsom vår chatt och spel som behöver sockets som vi inte har så mycket kunskap om.

En annan sak Adam arbetade med under denna tid är implementationen av profilbilder till sitt konto. Man skulle kunna ladda upp en bild till hemsidan som ska sparar och kopplas till profilen som andra kan se när de tittar på ens profil. Och så här ser profil-hemsidan ut nu:



Under denna tid har Martin arbetat med frontend av hemsidan och försökt att se till att utseende är fint för användarna. Han har också sett till att det är lätt att navigera hemsidan genom tydliga länkar samt knappar som visar vad dem ska göra.

Det vi planerar att arbeta med nästa vecka är att kunna gå in och se andra användares profiler, samt en sökfunktion för att kunna komma till dem.

2023-01-27

Denna vecka har vi arbetat mycket med vår sök hemsida samt profil hemsida. Detta är så att användare ska kunna komma åt och kolla på andra användares profiler. Martin har arbetat mest med detta.

The image consists of two vertically stacked screenshots of a web application interface. Both screenshots feature a dark sidebar on the left with a white header bar containing the word 'GYAR' and a user icon labeled 'Martin'. The sidebar includes navigation links: 'Hem', 'Meddelanden', 'Sök', 'Profil', and 'Logga ut'.

The top screenshot shows a search results page titled 'Sök användare' (Search user). It displays two user profiles: 'Simon' (represented by a person icon) and 'Oskar' (represented by a cat icon). Below each profile is a short bio:

- Simon: Detta är absolut mitt egena konto, och jag har många filkar öppna på min dator.
- Oskar: fängad i världen vi kallar hästskon

The bottom screenshot shows a user profile page for 'Oskar'. At the top, it says 'Oskars profil'. In the center is a large circular profile picture showing a close-up of a cat's face. Below the picture is the name 'Oskar'. At the bottom of the page is a blue rectangular button labeled 'Skicka meddelande' (Send message). A small note at the very bottom of the page reads: 'fängad i världen vi kallar hästskon'.

Denna vecka har Adam spenderat på att undersöka blueprints och hur det går att implementera i vårt projekt. Detta är eftersom vi tror att blueprint kommer att leda till

en bättre struktur för vårt projekt samt göra det enklare för oss båda att arbeta med projektet samtidigt.

2023-02-03

Denna vecka har vi spenderat mycket tid på att utveckla våra meddelande hemsida. Målet är att användare ska kunna skicka privata meddelanden mellan varandra där man också ska kunna utmana andra spelare för att spela spelet mot varandra.

Martin har arbetat mycket med meddelande hemsidan och har fixat utseende och så att man kan skicka meddelanden mellan användare. Detta sker genom javascript ajax. meddelanden sparar i databasen så att man kan komma åt en historik av meddelanden i sin chatt. Det går också enkelt att navigera mellan användares olika chatrum där man till och med kan söka upp för att hitta en användare man vill chatta med.

The screenshot shows the 'Meddelanden' (Messages) section of the GYAR website. On the left, a dark sidebar lists navigation items: 'Hem', 'Meddelanden', 'Sök', 'Profil', and 'Logga ut'. The main area features a large, scenic background image of a mountain range under a cloudy sky. The word 'Meddelanden' is prominently displayed in white text on the right side of the header. Below the header, there's a search bar labeled 'Sök...' and a list of contacts. Each contact entry includes a small profile picture, the contact's name, and the text 'Personens senaste meddelande' (The person's latest message). To the right of the contact list is a stylized illustration of a yellow mailbox on a purple base, with several blue envelope icons flying towards it.

- GYAR
- Hem
- Meddelanden
- Sök
- Profil
- Logga ut

Kontakter

Sök...

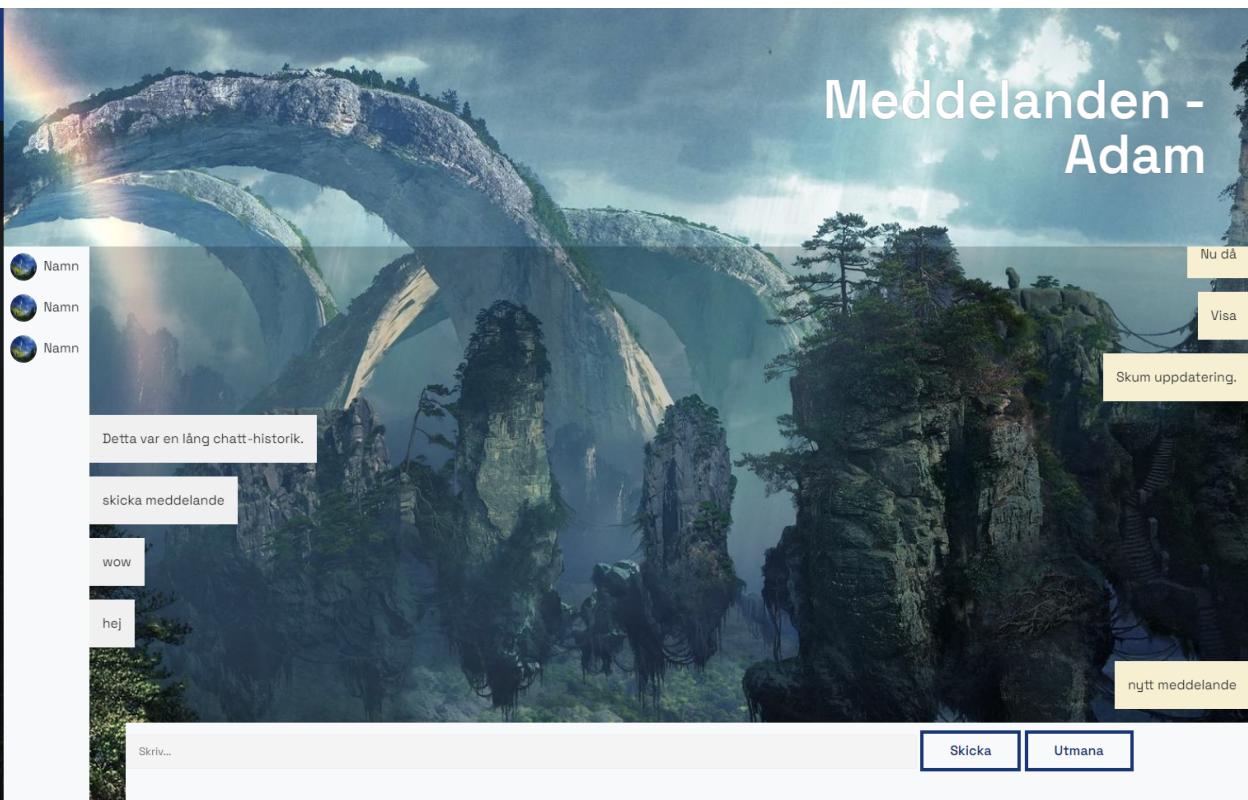
	Adam	Personens senaste meddelande
	Martin	Personens senaste meddelande
	test	Personens senaste meddelande

Meddelanden

A stylized illustration of a yellow mailbox on a purple base. Several blue envelope icons are shown flying towards the mailbox, suggesting incoming messages.

⌂ Hem
✉ Meddelanden
🔍 Sök
⚙ Profil
ⓧ Logga ut

Simon



Meddelanden - Adam

Adam har arbetat med att se till att sökfunktionen som hittas både i meddelande hemsidan samt i sök hemsidan. Här kan man söka efter alla användare i databasen samtidigt som han har sett till att sin egen användare inte kommer upp när man söker, eftersom man inte ska kunna skicka meddelanden till sig själv.

Adam blev också klar med att utveckla en blueprint filstruktur till detta projekt vilket har gjort att vi kan dela upp koden i en massa olika filer som gör allting mer strukturerat och organiserat.

Denna vecka har Adam dessutom börjat med att utveckla sockets-io till hemsidan. Detta vill vi ha eftersom att vi vill att chatt hemsidan ska uppdateras varje gång någon skickar ett meddelande inom den. Alltså ska en användare som tar emot ett meddelande och är inne i just denna chatten direkt kunna se nya meddelanden. Detta ska Adam fortsätta med nästa vecka.

2023-02-10

Denna vecka har vi spenderat mer tid på att utveckla chatten.

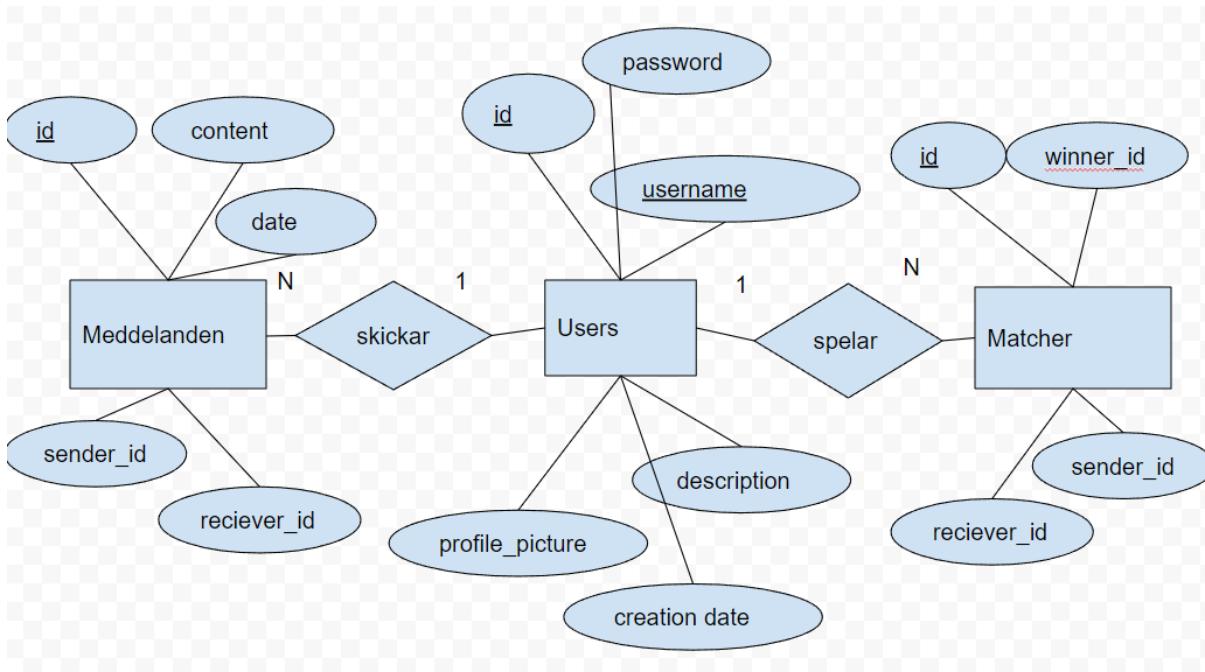
Martin har fokuserat en stor mängd tid på att utveckla chattens utseende och responsivitet. Det har skapats en footer för hela hemsidan där information finns. Index hemsidans innehåll har också uppdaterats, tillagd sektion för skaparna av projektet,

samt fixad responsivitet för sidan. Utseenden för profil-hemsidan har också uppdaterats.

Adam blev klar med att utveckla sockets för hemsidan. Man kan nu vara inne på varandras chat och skicka meddelanden till varandra i realtid genom att man är kopplat till samma socket i rum. Samtidigt arbetade Adam med att utveckla utmaningsknappen vilket ska göra så att man kan utmana den man chattar med till vårt spel. Detta krävde också socket implementation vilket Adam endast han gjort ett första utkast av. Det såg ut på detta sätt:

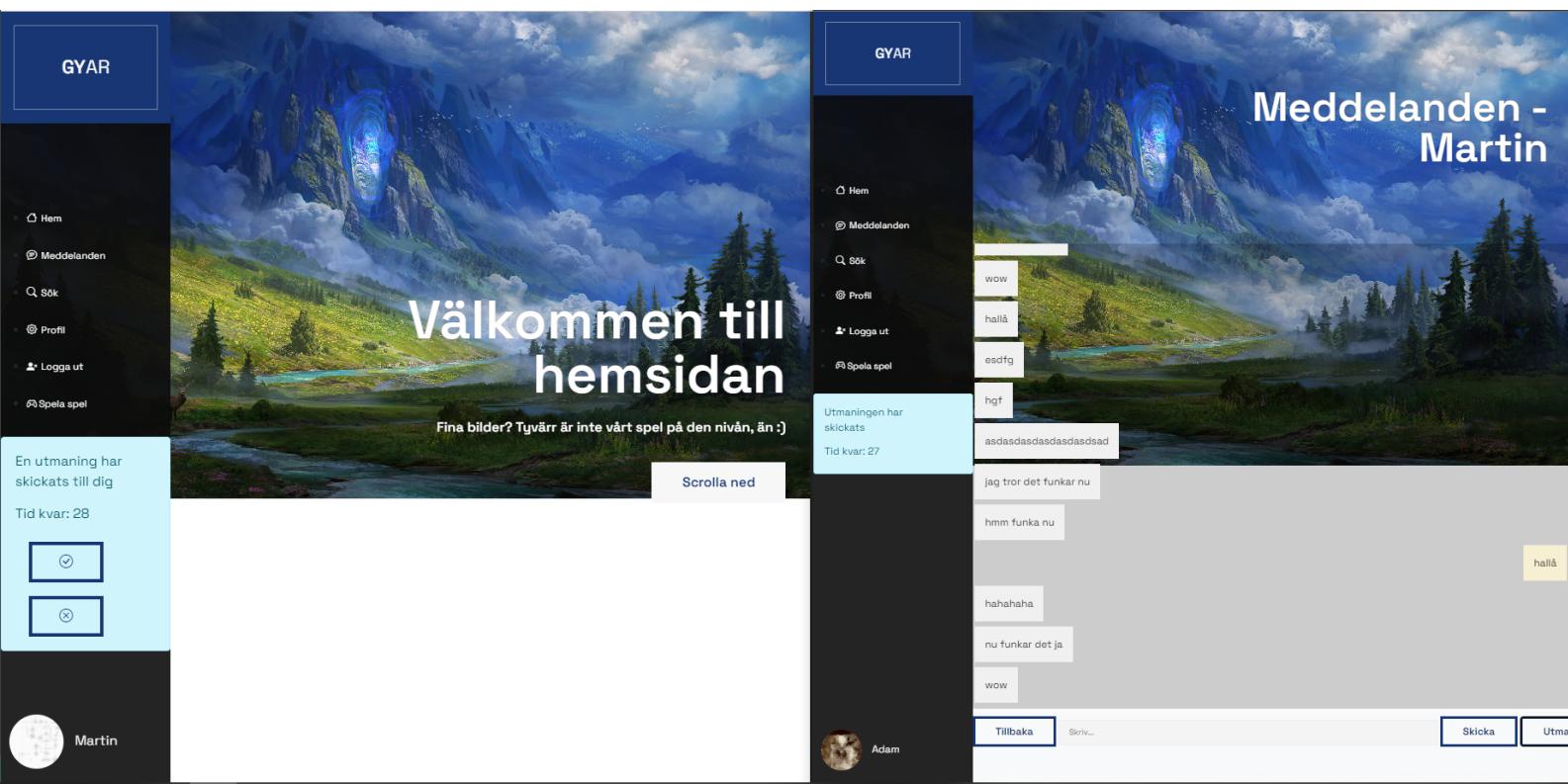
En utmaning har skickats	Acceptera	Förneka
Du: false		
De: true		

Vi arbetade dessutom lite kort med att utveckla ett ER diagram som kopplas till vår sqlite databas. Den såg ut på detta sätt:

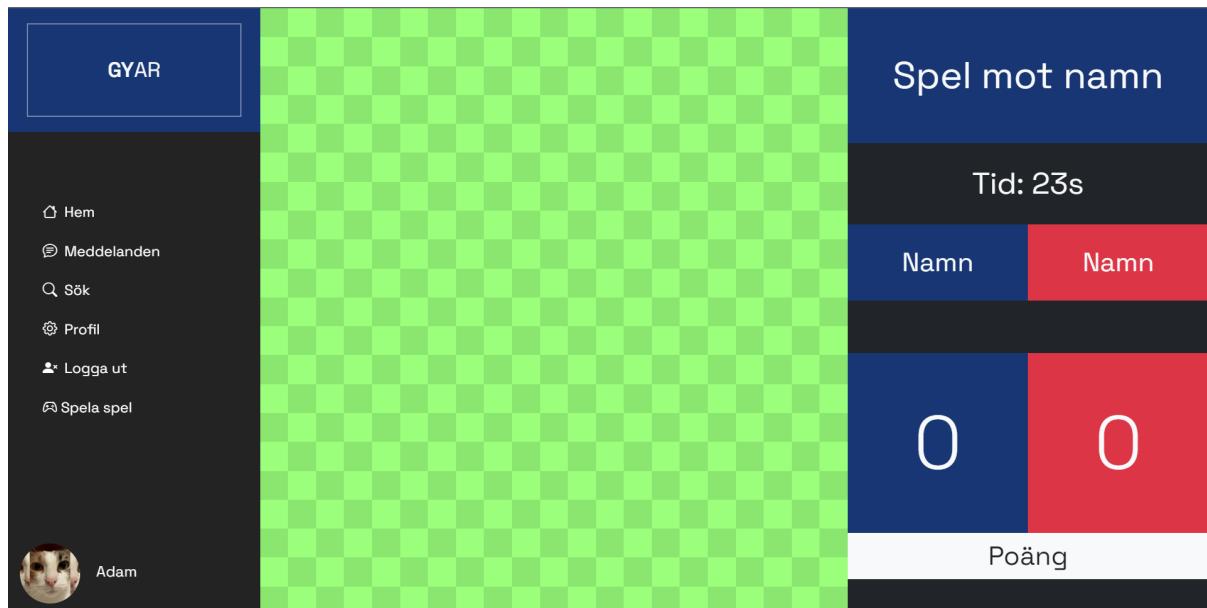


2023-02-17

Denna vecka arbetade Adam med att utveckla utmaningsknappen. Den fungerar nu lite annorlunda genom att förfrågan skickas till personen så att de kan se dem oberoende av var dem är på hemsidan. Dock krävde detta också en utveckling av våra sockets eftersom man behövde vara kopplade till en socket så länge man var inloggad. Detta gör så att man kan få utmaningar skickade till sig och visade för en utan att man behöver ladda om sidan.

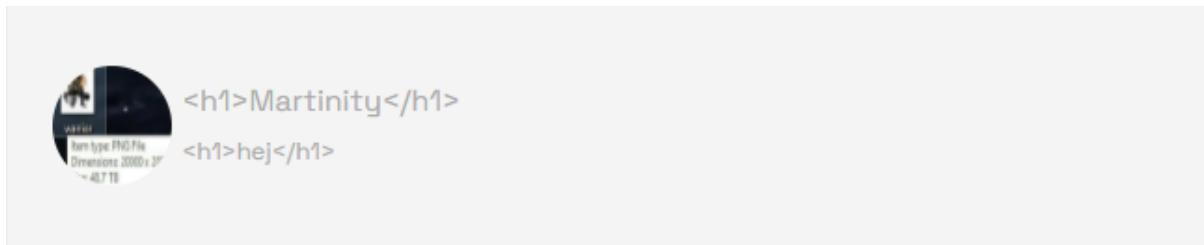


Denna vecka arbetade Martin med början på spelet som skall finnas på hemsidan, som man skall utmana folk i tack vare utmaningsknappen som Adam skapade. När man klickar på knappen tas båda användarna till spel-hemsidan. Denna sida skapades av Martin, det grafiska utseendet. Ytterligare skapades början på spelets logik, med hjälp av klasser i Javascript. För tillfället har klasserna game_route, Game, Board, Square och Snake skapats. Det senaste Som Martin lägger till var input via tangentbord, när man klickar på WASD får man en respons i konsolen på hemsidan.



2023-03-02

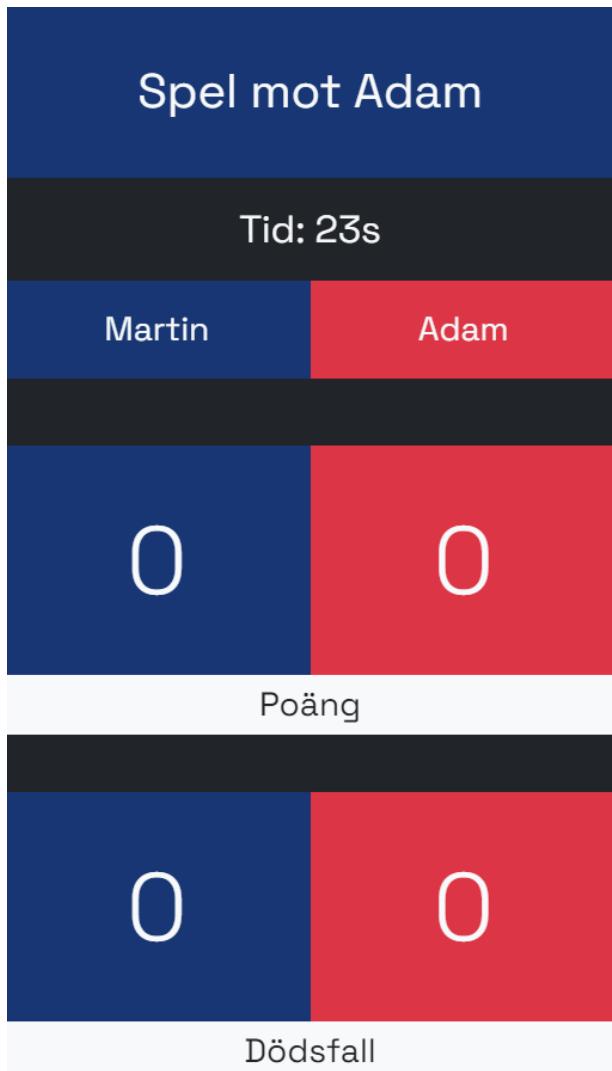
Under den senaste arbetstider har Adam försökt lösa ett problem gällande javascript injections. Vad detta gör är att man kan skriva in html element i olika fält som servern tar in och läser ut som dessa element. För att kontra detta behövde Adam en metod som såg till att alla krokodilmunnar (< & >) inte blir lästa som dessa i html kod. Detta gör så att bilden visar "<h1>Martinity</h1>" istället för "**Martinity**".



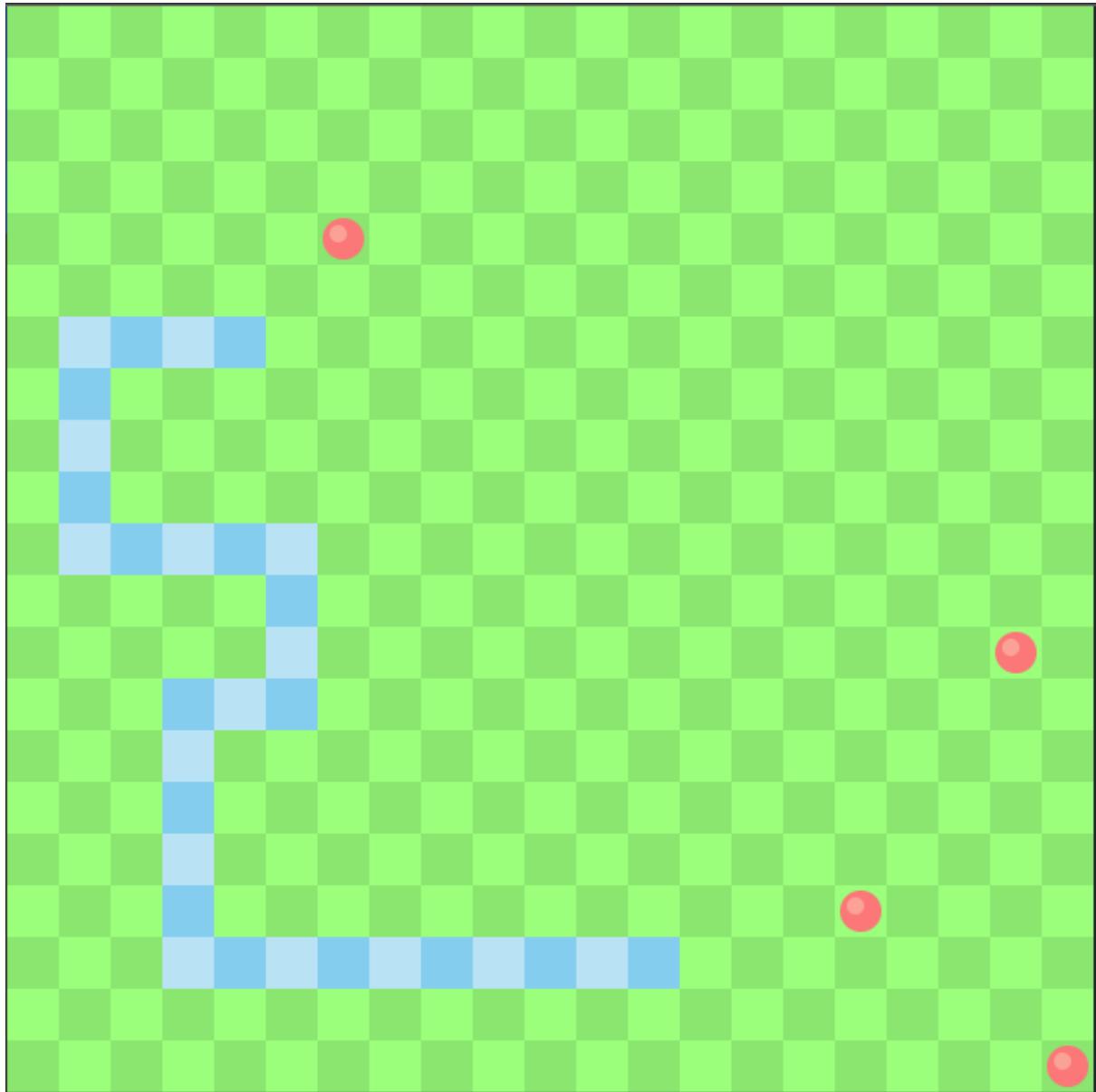
En annan sak Adam löste handlade om att visa det senaste meddelande någon har skickat till dig vid meddelande hemsidan. Detta är en idé vi har velat implementera tidigare men inte haft tid med. Nu ser det ut på detta sätt när man går in i hemsidan.

A screenshot of a contact list page titled "Kontakter". The page has a search bar at the top labeled "Sök...". Below the search bar, there are five message entries, each consisting of a profile picture, the user's name, and the message content. The messages are: 1. Adam: "hallå". 2. Simon: "meddelande". 3. test: "<h1>js injektions är ju lösta nu</h1>". 4. 111: "111". 5. Jacob: "Mitt första meddelande till dig".

Adam har också implementerat att man nu kan se vem sin motståndare är i ett spel.



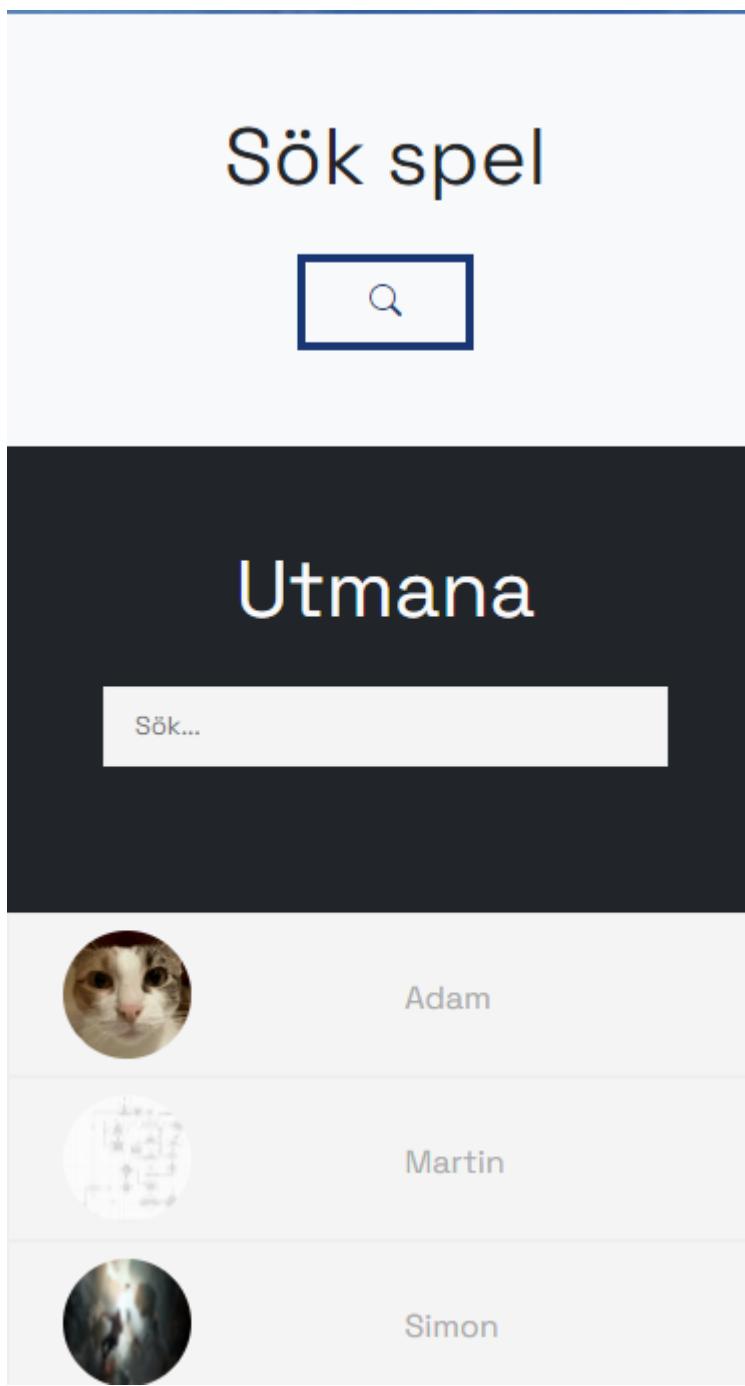
Denna vecka har Martin arbetat vidare på projektets spel, snake-multiplayer. De javascript klasser som skapades förra veckan har nu fyllts med kod, alla har fått nödvändiga metoder och variabler för att skapa ett funktionellt snake-spel. I nuläget finns det en orm på spelplanen som kan styras med hjälp av WASD tangenterna. När ormen kolliderar med sig själv eller med kanten av brädet så dör ormen. Ytterligare genereras mat slumpmässigt ut på spelplanen, och när ormen åker över denna blir ormen längre. Efter det skapas en ny mat på ett ställe som ormen inte ockuperar. Att tillägga är en funktion som gör ormen mer realistisk. Beroende på ormens position ritas den upp olika för att skapa känslan av att ormen rör på sig.



2023-03-10

Denna vecka har vi spenderat väldigt mycket tid på att förbättra spelet samt allting kring spelet.

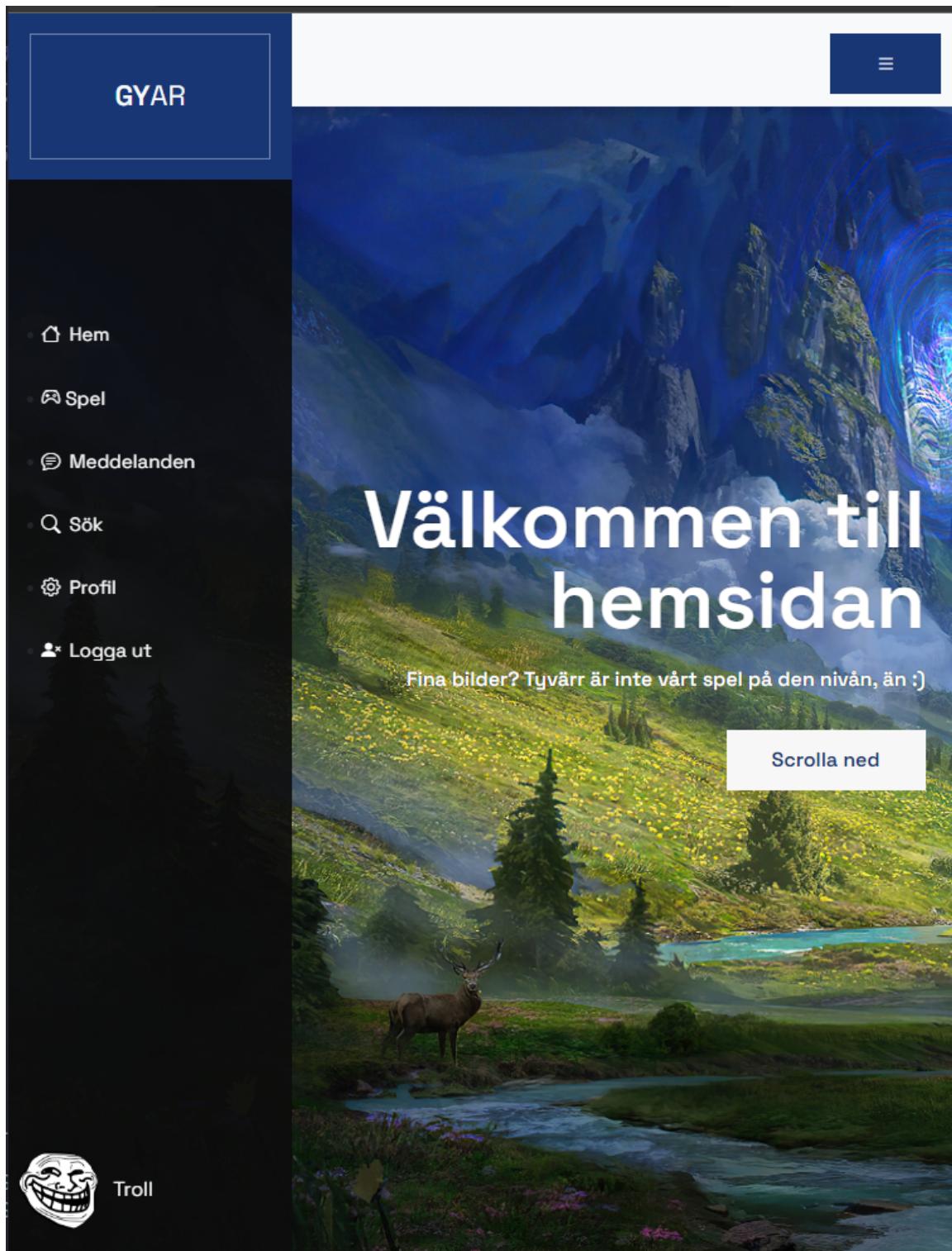
Adam har implementerat en ny metod för att komma till spelet då man inte vill utmana en specifik person. Då trycker man på sök spel knappen som lägger till personen i en lista och väntar. Ifall någon annan nu trycker på denna knapp kommer de se att någon väntar i listan vilket leder till att de börjar ett spel mot varandra.



Denna nya metod hittas endast vid en ny hemsida Adam utvecklade som heter game_hub som man kommer till genom att trycka på spel knappen i nav baren.

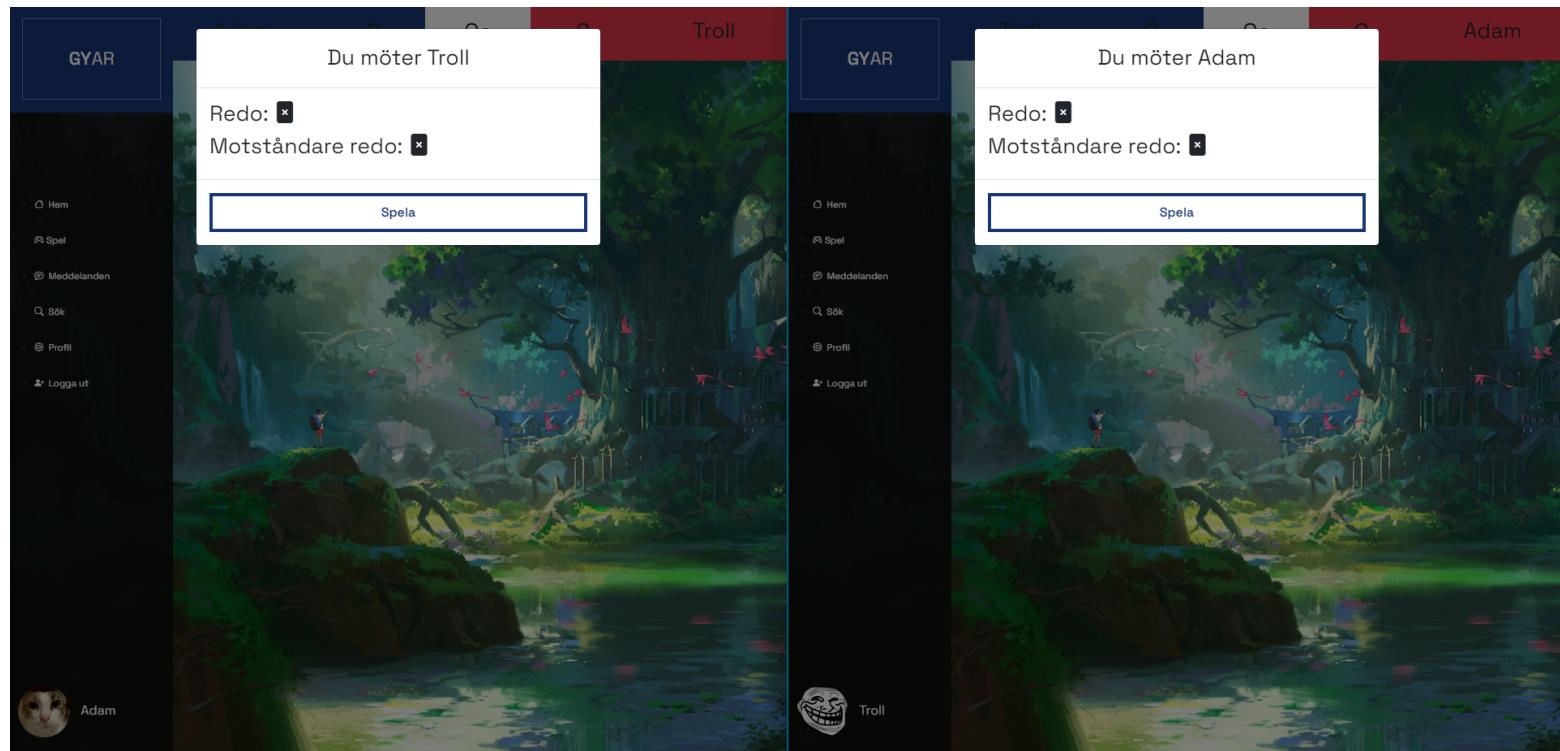
En sak vi båda spenderat tid på denna vecka är att implementera det viktigaste gällande spelet, vilket är multiplayer aspektet. Då har vi implementerat sockets som skickar information om motståndarens orm till varandra så att båda kan se förändringar den andra gör i spelet.

Martin har arbetat färdigt med spelets logik, kollision mellan spelplanen är nu helt korrekt samt kollision mellan olika ormar. Själva spelet har också gjorts responsivt. Ytterligare har det lagts till funktioner till front-end, själva utseendet. När skärmstorleken är liten så försvinner navigation baren på sidan, för att bytas ut mot en högst upp. Den innehåller en knapp som tar upp navigation baren när man klickar på den. Vidare har meddelade sidan förbättrats, de enda personer som är synliga där är de man har en meddelandehistorik med. Utseende för game_hub sidan har också börjat designas.



2023-03-17

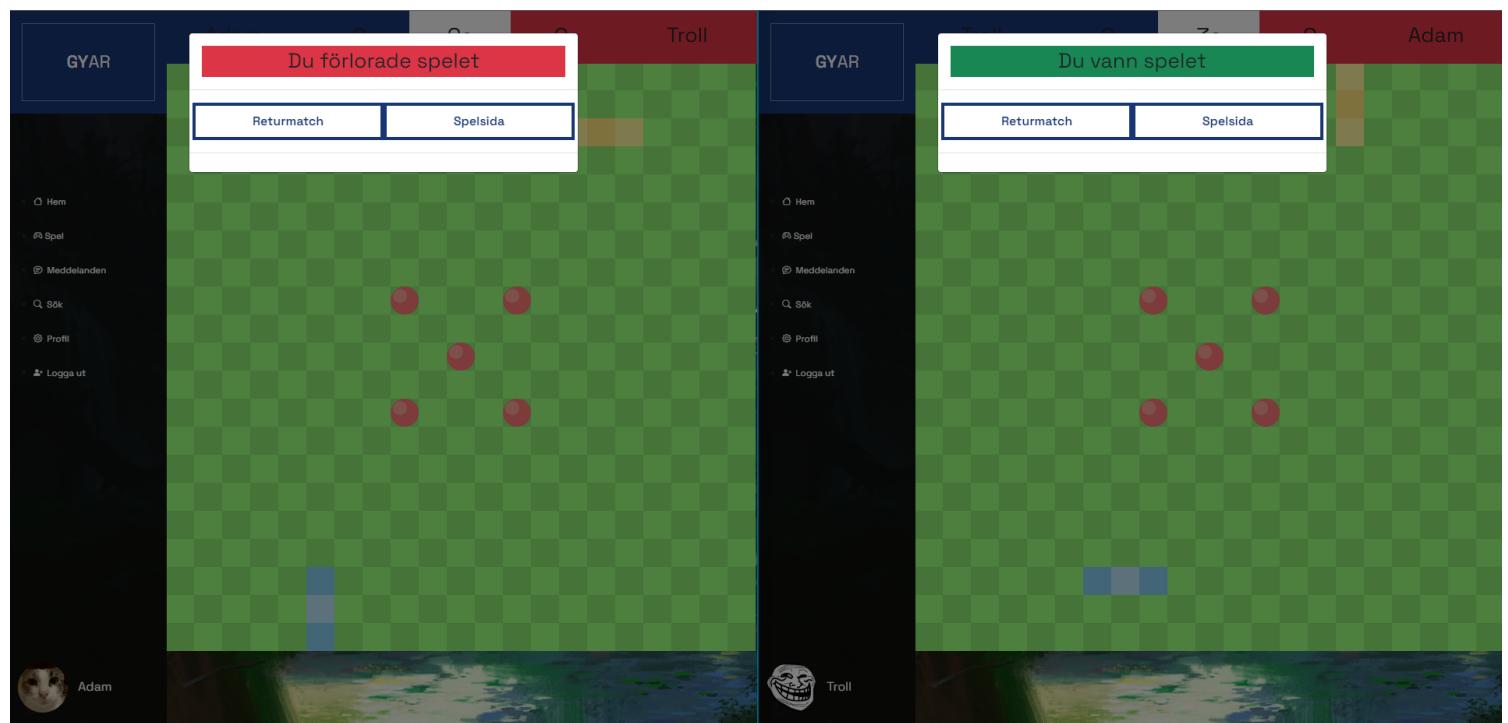
Denna vecka har vi implementerat ett system av "pop-up" liknande element som kommer fram innan man börjar ett spel samt innan efter ett spel är avslutat.



Adam arbetade med koden bakom funktionen för att visa att man är redo samt medans Martin arbetade med att styra den. Denna funktion löser ett tidigare problem vi hade gällande att spel inte började samtidigt på grund av olika laddningstider när man går från olika routes.

Martin arbetade med att få all information som som båda spelarna genererar att visas på bådas skärmar korrekt. Ett exempel är hur maten skall finnas på samma ruta på de båda skärmarna, och när en orm äter den skall en ny matbit genereras på en ny ruta. Ytterligare har det gjorts en uppdaterad GUI för spelet. Där visas nu ytterligare information, vilket antal matbitar de två spelarna har ätit.





En annan sak Adam har spenderat tid på är att fixa en tabell på profil hemsidan där man ska kunna se alla spel en användare har deltagit i. Här ser man saker som, när man spelade, vem som man mötte samt ifall man vann.

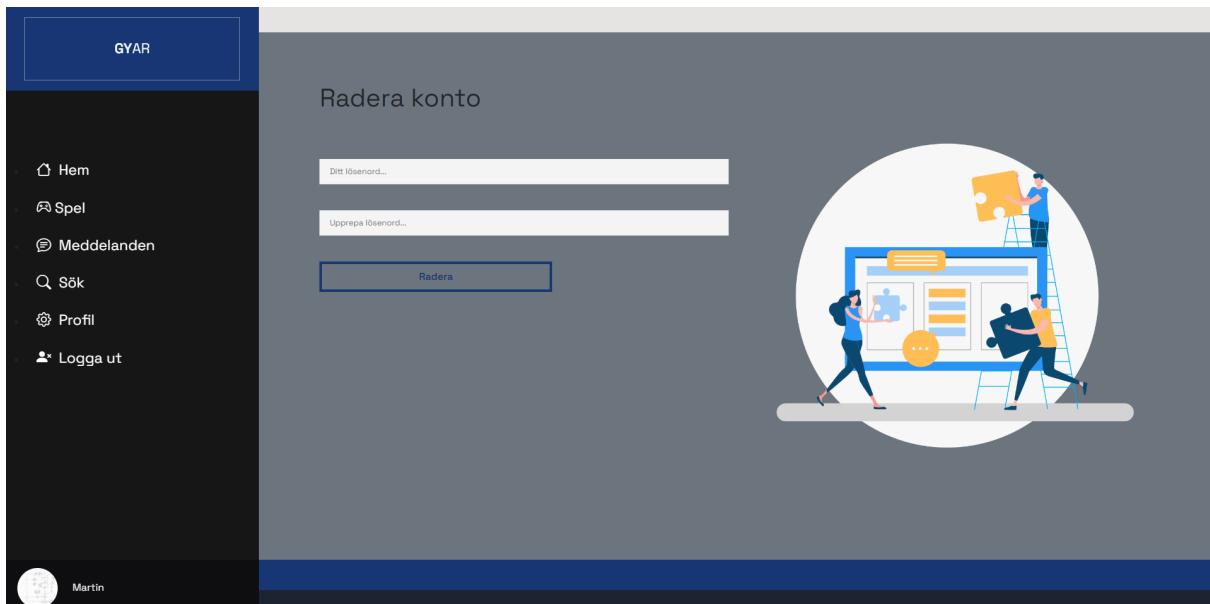
Stats för snake-spel

Motspelare	Vinst?	Datum
Troll	✗	2023-03-17 17:45:10.735527
Troll	✗	2023-03-17 14:58:55.718748
Troll	✗	2023-03-17 14:57:21.860883
Troll	✗	2023-03-17 14:56:53.536367
Troll	✗	2023-03-17 14:56:28.737748
Troll	✗	2023-03-17 14:55:41.812434
Troll	✗	2023-03-17 14:48:02.481577
Hellis_Paradise	✗	2023-03-17 12:42:35.737688
Hellis_Paradise	✗	2023-03-17 12:37:21.462106
Troll	✗	2023-03-16 17:16:26.341728
Troll	✓	2023-03-16 17:13:52.904353

2023-03-24

Denna vecka gjorde Adam koden till returnmatch knappen som kommer fram efter ett spel har avslutats. Detta tillåter spelare som spelat mot varandra att möta varandra igen.

En annan funktion som Adam implementerade var att man kan radera sitt konto. Då behöver man fylla i sitt lösenord 2 gånger för att visa att man verkligen vill radera sitt konto.



En ny funktion som Adam skapade var en countdown timer som sätts igång när en motspelare har tryckt att de är redo för att spela. Detta är så att man inte behöver vänta i en oändlig tid för att motspelaren ska trycka på knappen för att visa att de är redo att spela.

Du möter Adam

Redo: 

Motståndare redo: 

Tid kvar att svara: 4

[Spela](#)

När timern tar slut avslutas spelat mellan spelarna och visar rutan nedan.

Spel avbröts

[Returmatch](#)

[Spelsida](#)

En annan mycket liten funktion Adam implementerade var att göra så att man inte kan skicka utmaningar flera gånger när en utmaning redan är igång. Då får användaren ett meddelande att de inte går att skicka utmaningen och de får vänta en stund. Detta löser ett problem vi hade tidigare gällande utmaningarna och deras timers.

Utmaningen har skickats till Adam

Tid kvar: 29

Kan inte skicka, vänta tills timern är klar

Snake		
Vinstfrekvens: 93.3%		
Motspelare	Resultat	Datum
Martin	✓	2023-03-24 13:27:00.933197
Martin	✓	2023-03-24 13:24:01.623055
Martin	✓	2023-03-24 13:22:55.375252
Martin	✓	2023-03-24 13:21:41.515028
Martin	✓	2023-03-24 13:20:12.706428
Martin	✓	2023-03-24 13:13:19.739649
Adam	✓	2023-03-17 17:45:10.735527
Adam	✓	2023-03-17 14:58:55.718748
Adam	✓	2023-03-17 14:57:21.860883
Adam	✓	2023-03-17 14:56:53.536367
Adam	✓	2023-03-17 14:56:28.737748
Adam	✓	2023-03-17 14:55:41.812434
Adam	✓	2023-03-17 14:48:02.481577
Adam	✓	2023-03-16 17:16:26.341728
Adam	✗	2023-03-16 17:13:52.904353

Martin har lagt till en funktion som visar vinst frekvens för spelare. Ytterligare har små fixar implementerats för att utseendet på hemsidan skall vara så sömlöst och användarvänligt som möjligt, till exempel responsivitet för chatten som vid mobilstorlek på skärmen saknades. Synkroniseringen av spelet är lite efter varandra, men saker har gjorts för att förbättra det.

När ett konto raderas från hemsidan, raderas hela dess existens från databasen. Alla meddelanden, och alla spel mot andra.