

# Projektbeskrivning

## Internetprogrammering

Gruppmedlemmar: Hampus Rude, Anton Melander

Storlek av databas: 3 tabeller med: 3, 2 och 4 kolumner i respektive tabell

Backend: Python

Frontend: Javascript med React Library

Ramverk: React Native

REST-api: Nodejs och expressjs

Database: MySQL alternativt MongoDB eller liknande objektbaserad databas

*Vi tänkte ta inspiration av det tredje idéförslaget på Canvas, spelet. Vi siktar på att högst få B.*

### Inloggningssida

Man kan logga in på sitt användarnamn om man redan har skapat en användare

Har man inte skapat en användare så kan man registrera en ny användare genom att klicka på en knapp "Registrera ny användare". Detta kommer då att redirecta användaren till en ny sida, där han/hon kan ange användarnamn och lösenord.

### Min sida

Här kan du fylla i personliga detaljer som:

- Var du kommer ifrån
- Vad du jobbar med
- Hur gammal du är

### Spelsidan

Spelet går ut på att den som klickar på knappen som finns mitt på skärmen snabbast 20 gånger vinner och tilldelas en "vinst". Antalet vinster kommer att sparas per användare och presenteras i som Highscore på första sidan.

För att starta spelet så måste en av deltagarna klicka på en knapp som heter "Start game" vilket gör mittenknappen tillgänglig.

### Första sidan (Loby)

På första sidan så kommer det att finnas lite olika informationstabeller:

## Highscores

Visar hur många matcher som varje spelare har vunnit

Player	Highscore
Hampus	945
Anton	759
Emelie	342
Jacob	125

## Players online

För att visa vilka spelare som för tillfället är uppkopplade

Hampus
Jacob
Emelie

Man skall kunna klicka på en knapp på första sidan för att kunna komma vidare till en "lobby", se nedan.

## Gameroom

I gameroom så kommer det finnas olika "rum" (likt lab5) tillgängliga för spelare att koppla upp sig mot. När man klickar på ett rum så ska man komma in på en "Spelsida" som är beskriven ovan.

## Databasdiagram

### Player:

String name;

String password;

String Titel; //When you reach a certain highscore you gain a new title

### HighScores

String name;

int Highscore;

FOREIGN KEY(name) REFERENCES Player(name);

### Personal preferences

String name;

String Hometown;

String Employment;

int age;

FOREIGN KEY(name) REFERENCES Player(name);