

Pigmania

Anders, Giar, Lars-Erik

Oskar, Ole Markus

Shaheen



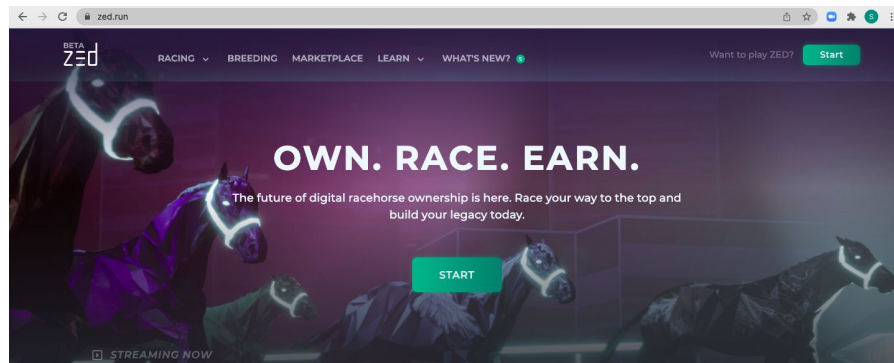
Agenda

- Prosjekt Mål og Ideer
- Produkt
- Utviklingsmetodikk
- Brukte Teknologi
- Implementering Oversikt
- Resultater
- Diskusjon
- Produkt Demo

Prosjekt Mål og Ideer

- Prosjekt ide

- Cookie Clicker
- NFT
- Zed.Run
- Gris som en vits

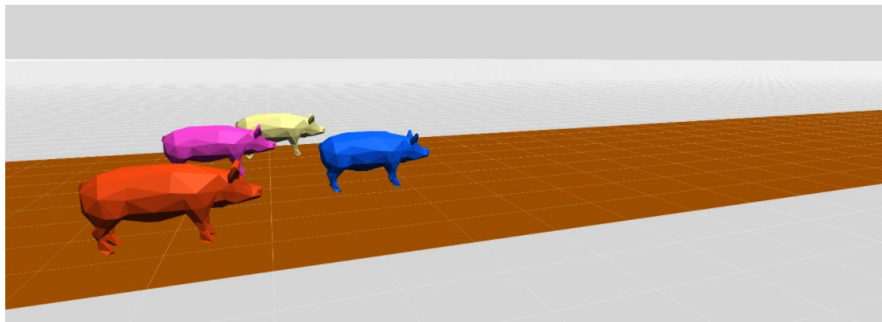


- Under Kategori av Gambling

- Positiv avhengighet for brukeren?
- Lærings måte for unge?

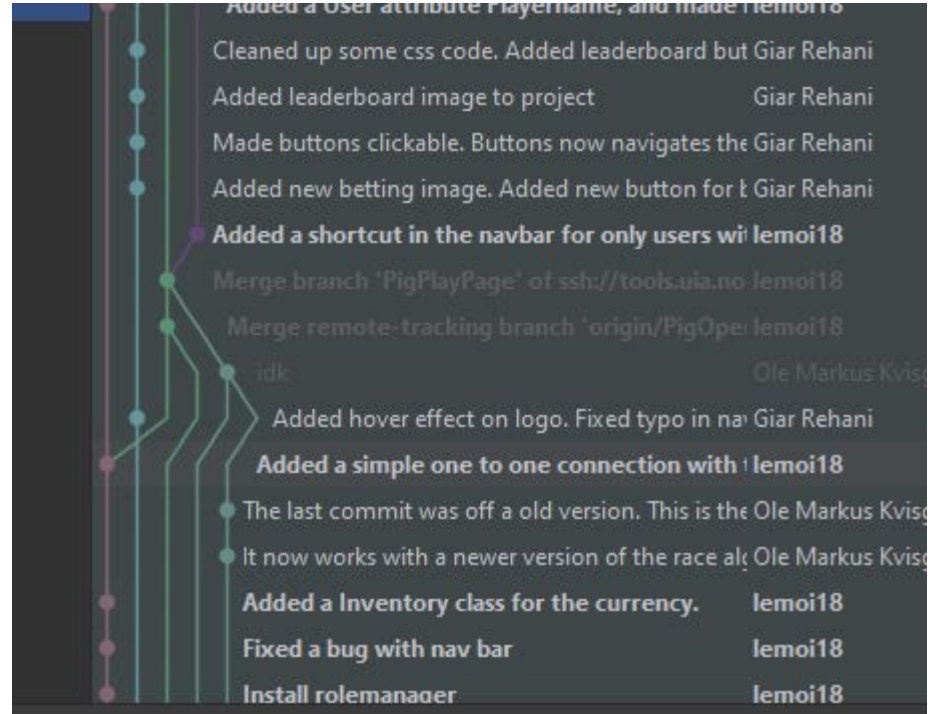
Produkt

- Hensikten med spillet
 - Tjene mest mulig trufflecoin
- Hovedspill funksjon
 - Vedde på et gris
 - Tjene Trufflecoins
- Produkt funksjonalitet
 - Truffleclicker
 - Leaderboard
 - Race



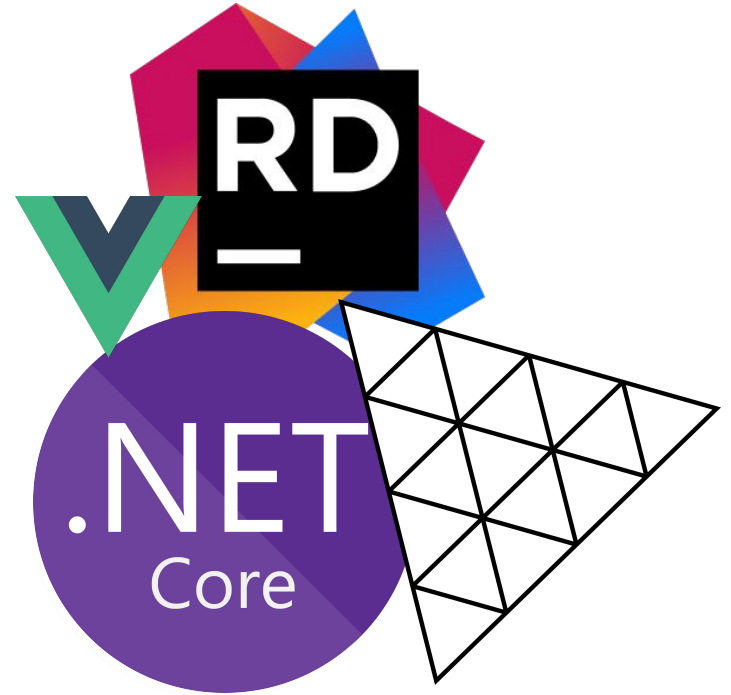
Utviklingsmetodikk

- Jira
 - Issues
 - Agile metode
- Git
 - TestBranch (main)
 - Sammenslåing av to greiner



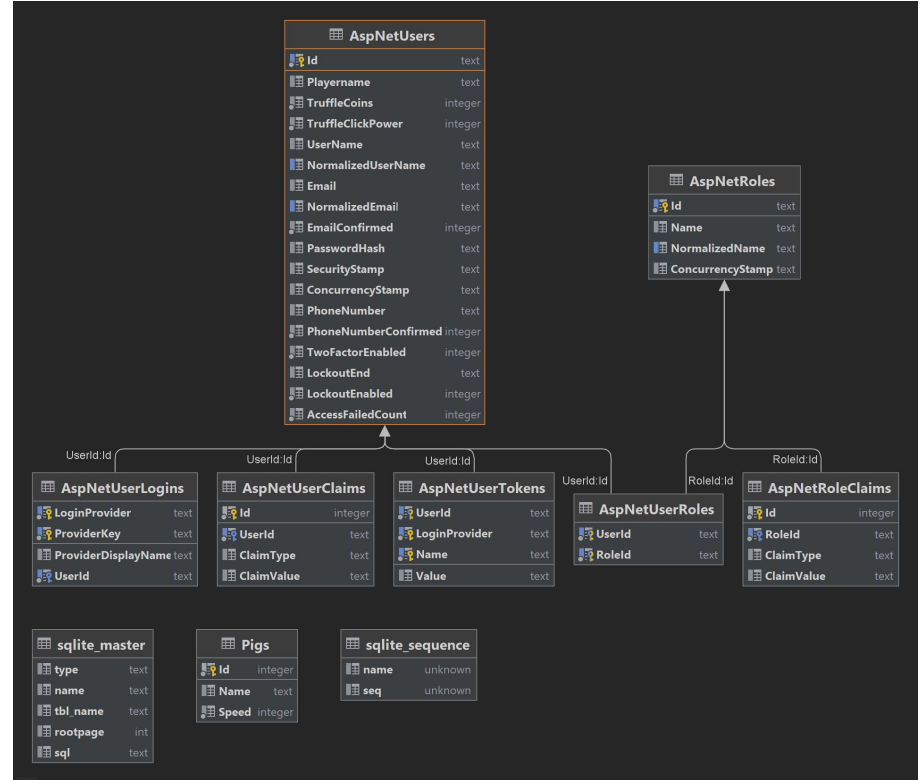
Teknologi som ble brukt i prosjektet.

- Rider
 - Sqlite
- ASP.Net Core 6.0
 - MVC
 - Custom Identity Framework
- HTML, CSS,JS
- Vue.Js
 - Vise og gjemme elementer
 - Overføring av data
- Three.Js



Implementasjon

- Model, View, Controller (MVC)
- Identity Framework
- Vue.js
- Three.js



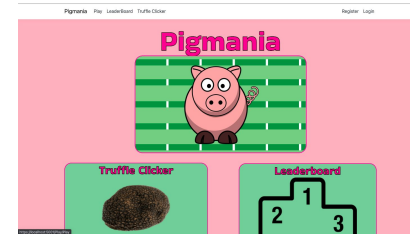
Resultater

Prosjekt visjon

- Breeding
- Mobil og nettleser
- Multiplayer
- Sammle griser
- Oppgradering av gris
- Trading
- Loot boxes

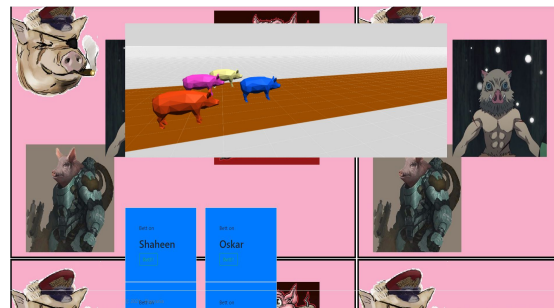
Produkt

- Griser
 - Tilfeldige Griser
- Betting
 - Ulike Betting Verdier
- Leaderboard
- Truffleclicker



Diskusjon

- Største Utfordringer
 - Mangel på planlegging
- Begrensninger
 - Lite tid
- Løsning
 - Siste uke intens arbeid
- Fremtidige Forbedringer
 - Planlegge bedre
- Hva vi har lært
 - Erfaring i et større prosjekt
 - Ikke jobb på siste uken
 - Git, Jira og Bitbucket



Produkt Demo