**Country Quiz**

**Post Mortem - Projektrapport**

**Jesper Ebbesson**

**8/6 2014**

**Abstrakt**

Denna rapport kommer att handla om mitt projekt som jag valt att kalla ”Country Quiz”, ett quizartat spel med countrymusikrelaterade frågor. Rapporten kommer ta upp mina erfarenheter jag tagit till mig under projekttiden, både positiva och negativa.

Spelet är byggt med HTML5 Canvas, Javascript, ASP.NET och en MSSQL-Databas för lagring av frågor.

**Inledning**

Jag valde att utveckla ett spel som mitt projekt, vilket jag tyckte verkade ganska intressant, främst på grund av temat jag valde att sätta på det, ett countrymusikrelaterat quizartat spel. Country är en av de bästa musikgenrerna jag vet, därav min inriktning, och just ett quiz kändes som att det möjligen kunde passa bra till just detta temat.

Just att jag ville göra ett spel berodde också på att jag ville bredda mina kunskaper i bland annat Javascript och lära mig hur HTML5 Canvas fungerar. När det kommer till frågehanteringen valde jag att använda mig av ASP.NET Webforms och en MSSQL-Databas för lagring av frågor, vilket kanske inte visade sig vara den bästa approachen, men mer om detta senare.

**Positiva Erfarenheter**

Positiva erfarenheter jag tagit till mig under projektets gång är bland annat just hur det är att göra ett lite större projekt, dvs under en längre period, och med en agil arbetsmetod. Även om jag var lite seg i starten, tror jag att jag lyckats bli bättre på att planera och strukturera mitt arbete under de veckor jag verkligen lyckades fokusera.

Jag fann även HTML5 Canvas mycket intressant, och lyckades bredda mina kunskaper i Javascript aningen, dock kanske inte lika mycket som jag velat. Det var ett tag sedan jag höll på med ”renare” Javascript, så det blev att repetera lite innan jag kom igång så mycket som jag ville med det.

**Negativa Erfarenheter**

Den största negativa erfarenheten jag fått med mig är väl att jag började i fel ände... Ett quiz borde lägga fokus på just den del som innefattar ett quiz, jag började med spelplanen och Canvas. Jag underskattade hur krångligt det skulle vara att få till just uthämtning av frågorna till spelet. Det kanske finns en simpel lösning mitt framför näsan på mig, men jag spenderade väldigt många timmar på detta utan att komma någonvart. Så vad jag tar från detta är att göra bättre research i början av projektet, så att jag därmed vet exakt vilka delar som är svåra, och därmed bör göras tidigt i projektet.

På tal om tidigt i projektet var jag ganska seg i starten och fick inte jättemycket gjort de första veckorna implementationsmässigt, vilket märktes närmre slutet då mer funktionalitet kom upp som kunde behövas som jag helt enkelt inte hade tid att implementera.

**Sammanfattning**

Jag blev väl inte helt nöjd med mitt slutresultat, då mitt quiz inte är ett quiz på grund av dållig planering. Just spelplanen och spelets karaktär blev nästan som jag hade tänkt mig, men just att frågorna inte fungerar är en ganska stor let-down.

Som spelet sitter i nuläget behöver självklart just frågedelen implementeras och ett inloggningssystem kan behövas (när man skall redigera frågor etc) ur säkerhetssynpunktför att skydda frågorna. Dock finns det väldigt mycket jag skulle vilja göra, till exempel lägga till ljud och jobba ännu mer med det grafiska i spelet.

Om jag hade gjort om projektet med mina nya erfarenheter hade jag klart gjort bättre research så jag vetat var jag borde börjat, och riktigt försöka komma igång de första veckorna som sig bör.