



EINDOPDRACHT: HET RIDDERTOERNOOI

1 Inleiding

Werk, **aan de hand van de onderstaande voorwaarden**, een beknopt, maar volledig functionerend **browserspel** uit door uitsluitend gebruik te maken van de webtalen PHP, HTML en CSS.

Deze eindopdracht doet beroep op al je kennis en vaardigheden die je tijdens de module serverside-scripting 1 verworven hebt. Mogelijks zal je hier en daar ook enkele zaken m.b.v. het internet en en/of artificiële intelligentie moeten uitzoeken. Je mag elke mogelijke bron raadplegen voor deze eindopdracht, op voorwaarde dat je de gebruikte code volledig begrijpt en in eigen woorden kan toelichten! Hetzelfde geldt voor de keuzes die je maakte.



Het gebruik van AI is toegestaan in deze eindopdracht.

Ik raad je wel aan om het gebruik van AI te beperken tot delen die je zelf niet volledig werkend krijgt. Zorg dat je de AI code begrijpt en in eigen woorden kan toelichten wanneer hier een vraag over gesteld wordt tijdens het presentatiemoment.

2 Evaluatiemethode

Je eindopdracht moet via een videogesprek aan de leerkracht worden toegelicht. Er worden niet louter punten gezet op het correct functioneren van je script. Je kennis, vaardigheden en inzicht vermogen worden getoetst aan de hand van enkele gerichte vragen over je aanpak en de werking van je script. Het zijn de antwoorden op deze vragen die je score van deze eindopdracht bepalen. Je kan geen punten verdienen met spelonderdelen die niet volledig werken of waarvan je de werking onvoldoende kan toelichten.

Ben je klaar met deze eindopdracht? Lever deze dan voor **vrijdag 17 januari 2025** om **23.59** u. via een gecomprimeerde map in onder de daarvoor voorziene opdracht op Moodle en stuur een mail naar wido.van.beeck@cvovolt.be met daarin 4 momenten waarop je je kan vrijmaken voor het evaluatievideogesprek. Deze momentvoorstellen moeten niet tussen de schooluren

plaatsvinden (avonden en weekends zijn ook mogelijk). Het videogesprek vindt bij voorkeur plaats vóór **dinsdag 21 januari 2025**.

Volg je naast de cursus serverside-scripting 1 ook de cursus clientside-scripting? Dan worden beide presentatiemomenten bij voorkeur samen ingepland.

3 Instructies

Werk een webapplicatie uit waarmee een **ridder** zich kan aanmelden voor een **toernooi**. Deze applicatie moet uit 3 webpagina's bestaan.



Pagina 1
Gegevens opgeven



Pagina 2
Wapenselectie



Pagina 3
Uitkomst



Deze opdracht bestaat uit paginaoverschrijdende onderdelen en pagina specifieke onderdelen. Slaag je er niet in om alle paginaoverschrijdende onderdelen te laten werken? Herdeclareer deze onderdelen dan op de andere pagina's zodat je de paginaspecifieke toch kan uitwerken. Elk onderdeel wordt afzonderlijk beoordeeld.

		Afgewerkt?
	GEGEVENS OPGEVEN	
1.	<p>Werk een webpagina met formulier uit waarin de ridder de volgende gegevens kan invoeren:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zijn achternaam• De naam van de Koning die het toernooi ook bijwoont• Zijn unieke deelnamecode (string van 4 tekens) (= een soort van wachtwoord)• Het aantal uren dagelijkse training. <p>Voorzie voor elke waarde een afzonderlijk invoerveld.</p>	
2.	<p>Voorzie een rode foutmelding in de browser wanneer:</p> <ul style="list-style-type: none">• de velden niet werden ingevuld.• het aantal uren training per dag niet numeriek is of niet binnen een bereik naar keuze valt.• de deelnamecode niet uit 4 tekens bestaat of niet overeenkomst met de versleutelde versie van de deelnamecode (hash) die je je	

	<p>script bewaard hebt (zorg dat je tijdens de presentatie weet welke code je versleuteld hebt – voeg deze via een commentaarregel toe aan je script).</p> <ul style="list-style-type: none">denk zelf na over welke controles eventueel nog noodzakelijk zijn en implementeer deze in het script. <p>Bij een fout moeten de ingevoerde waarden, m.u.v. de deelnamecode, in de velden blijven staan zodat de ridder zijn fouten kan rechtzetten.</p>	
	WAPENSELECTIE	
3.	Wanneer alle gegevens correct werden ingevuld, moet de ridder worden doorverwezen naar de wapenselectiepagina.	
4.	Op de wapenselectiepagina moet een bericht verschijnen met daarin de naam van de ridder. Deze naam moet worden voorafgegaan door een random bijvoeglijk naamwoord (voorzie verschillende mogelijke opties zoals 'nobeke', 'knappe', ...), en de vraag een wapen te selecteren.	
5.	<p>Voorzie onder het bericht minstens drie afbeeldingen van verschillende middeleeuwse wapens. Wanneer de gebruiker op één van deze afbeeldingen klikt, moet deze worden doorverwezen naar de uitkomstpagina.</p> <p>Je mag geen formulier op deze webpagina gebruiken.</p> <p>Tip: werk rond deze afbeeldingen een <a> element uit met een verwijzing naar de uitkomstpagina en een GET waarde met de naam van het wapen.</p>	
	UITKOMSTPAGINA	
6.	<p>Op deze pagina moet een overzicht verschijnen van de toernooirondes van de ridder (niet van zijn tegenstanders!). Maak hierbij gebruik van een lusstructuur.</p> <ul style="list-style-type: none">Per ronde moet een volgnummer van de ronde en de resterende kracht (in percentagevorm) van de ridder getoond worden.Zorg dat de ronde-gegevens onder elkaar verschijnen.Zijn kracht moet elke ronde verminderen met een waarde naar keuze. Belangrijk: zorg ervoor dat het aantal dagelijkse trainingsuren invloed heeft op deze berekening (veel training = minder krachtverlies).Het aantal lusuitvoeringen moet random zijn. Je mag zelf kiezen wat de min en max waarden zijn.Indien de kracht van de ridder voor het verlopen van de rondes onder 50% zakt, heeft hij het toernooi verloren. Anders heeft hij het toernooi gewonnen.	

	<ul style="list-style-type: none">• Zorg er m.a.w. voor dat de ridder kan winnen en verliezen en dat dit afhankelijk is van het aantal random looprondes en het aantal uren training. <p>MOGELIJK VOORBEELD:</p> <p>Ronde 1: De ridder heeft nog 87% kracht over Ronde 2: De ridder heeft nog 74% kracht over. ...</p> <p>Laat onder het ronde-overzicht een zin verschijnen waarin bekend gemaakt wordt of de ridder het toernooi al dan niet gewonnen heeft. Daarnaast moeten de volgende zaken in deze melding verwerkt worden:</p> <ul style="list-style-type: none">• De naam van de ridder• De naam van het gekozen wapen• De naam van de koning (met hoofdletter!)	
7.	Bij het verlaten of vernieuwen van deze webpagina mag de websitebezoeker geen toegang meer krijgen tot deze pagina en moet hij/zij naar de gegevenspagina worden doorgestuurd.	
ALGEMEEN		
8.	De wapenselectie- en uitkomstpagina mogen niet toegankelijk zijn wanneer de gegevenspagina niet werd ingevuld. Verwerk deze controle in een afzonderlijk document en importeer deze in beide documenten (tip: werk met require() of include() – één van beide functies is de beste keuze). (zie hoofdstuk 11 - inleidingsvideo - 'loginsysteem' - laatste 10 minuten).	
9	Voeg een extra feature naar keuze toe aan de webapplicatie waarbij je een eigen functie met parameter declareert en aanroept. De functie moet een resultaat teruggeven. Zie er op toe dat deze feature een meerwaarde heeft voor je webapplicatie.	