

Resumee PartyGameBook

Zu Beginn des Projekts habe ich folgendes Ziel definiert:

- Eine Website bis zum 19.Mai entwickeln, welche Benutzern dabei hilft, das perfekte Gesellschaftsspiel für sie zu finden.

Als erstes habe ich in einem HTML-Prototyp die für mich wichtigsten Komponenten platziert und ein Layout mit Hilfe des Frontend Frameworks Foundation erstellt.

Damit die Besucher einen groben Überblick über die gespeicherten Spiele erhalten, werden auf der Startseite die vier zuletzt erstellten sowie vier zufällige Datensätze angezeigt.

Was die Suche betrifft, so wurde mir beim Erstellen des Prototyps bewusst, dass Benutzer anhand vorhandenen Materialien und Tags, Spiele finden möchten. Zu diesem Zweck habe ich die Navigationspunkte „Material“ und „Tags“ erstellt, welche jeweils eine Liste mit allen Elementen beinhalten und durch einen Klick auf eines, alle dazugehörigen Spiele anzeigt. Weiteres wurde das Zuweisen von Materialien und Tags zu einem Spiel für die Benutzer möglichst einfach und dynamisch gestaltet.

Um ein neues Spiel zu erstellen muss man sich bei PartyGameBook anmelden. Deshalb habe ich einen Facebook-Login implementiert, dabei ergab sich, dass die PHP Version auf dem zur Verfügung stehenden Server (users.multimediatechnology.at) zu alt ist und von der Facebook-API nicht unterstützt wird.

Die Spiele Beschreibungen können sehr lange werden. Deshalb habe ich für die Gestaltung eines leserfreundlichen Textes, TinyMCE, einen WYSIWYG Editor implementiert. Um HTML Injection zu vermeiden werden alle unsicheren HTML-Tags mit der PHP Funktion `strip_tags` entfernt bevor der formatierte Text in der Datenbank gespeichert wird.

Dank des Projekts war es mir möglich meine PHP Kenntnisse auszubauen. Ich musste Lösungen für Probleme wie Authentifizierung, Templating und Code Strukturierung finden, dafür nutze ich neben den Unterlagen aus unserem Unterricht, ebenfalls verschiedene Quellen aus dem Internet.