

PROJEKTPLAN

Webbprojekt: Gränssnittsdesign, Webbserverprogrammering 1 & Webbutveckling 2

Webbprojekt (HockeyManager) Oliver Eckerström  
Teknikprogrammet, TE   
Vårterminen 2023

Innehållsförteckning

[1 Inledning 1](#_Toc130905358)

[1.1 Syfte 1](#_Toc130905359)

[1.2 Spelets uppbyggnad och strukturer 1](#_Toc130905360)

[2 Metoder och verktyg 2](#_Toc130905361)

[2.1 Avgränsningar 3](#_Toc130905362)

[2.2 Potentiella problem 3](#_Toc130905363)

[3 Tidsplan 4](#_Toc130905364)

# Inledning

Det finns mängder med Fantasy Fotboll spel på marknaden där man får äga och hantera sitt eget fotbolls lag. Men en brist på marknaden är Fantasy Hockeyspel, Ett spel för Hockeyälskare som vill ha chansen att få äga sitt eget lag. Jag vill fixa det problemet genom att göra ett spel för hockeyälskare som önskar att det fanns ett spel liknade till fotbollens. Jag tror också att det finns chans att tjäna pengar på denna idé då folk kan vara villiga att betala pengar för att få fler spelpengar och spelare.

## Syfte

Syftet med detta projekt är att göra ett Fantasy Hockeyspel för folk som älskar hockey och vill ha chansen att äga sitt eget lag och sina favoritspelare. Det finns också chans att tjäna pengar genom att låta spelare köpa spelpengar som kan användas för att både köpa spelare och träna redan ägda spelare.

## Spelets uppbyggnad och strukturer

Man kommer kunna skapa ett lag när man registrerar sig genom att ge ett namn och skapa en loga till laget. Spelet kommer funka genom att använda sig av slumpgenerator för att simulera fram resultatet av matchen. Laget med mer Power kommer ha bättre förutsättningar i slumpgeneratorn.

Power: En spelares Power är ett slumpat numer som ges när dom skapas som bestämmer hur bra dom är, Spelarens Power kommer bestämma hur stor chans dom har att både skuta och göra mål om dom är ute spelare eller hur stor chans dom har att rädda ett skot om dom är målvakt. Power av alla spelare i lagen bestämmer hur stor chans någon av spelarna har att skjuta på mål när pucken är i offensiv zon. Vem som tar skottet slumpas ut mellan dom 2 forwardens och centern, deras Power jämförs med målvakten för att få hur stor chans att det blev mål.

Pengar: Priset på spelare sätts genom att ta spelarens Power och multiplicera det med 15. tjänar pengar i spelet genom att spela matcher mot andra spelares lag eller mot något av spelets lag. Man vinner pengar även om man förlorar men man vinner mycket mer om man vinner, detta är så att spelaren aldrig kan hamna i en position där dom inte har några pengar kvar. Det kommer eventuellt finnas sätt att köpa pengar beroende på hur min undersökning går.

Spelare: Man kommer kunna sälja och köpa spelare på marknaden. Det kommer bara finnas en av varje spelare (får se om det ändras senare)

Matcher: Matcher kostar inget att köra och är primära sättet att känna pengar i spelar. Varje match spelas in av databasen och sparas. Man kan se historiken av sina matcher och hur varje period gick (kanske med hjälp av grafer om jag har tid). Man kommer också kunna jämföra sig med andra spelares lag i Leaderboarden.

# Metoder och verktyg

Jag tänker göra en hemsida där man får skapa sitt eget hockeylag och köpa och sälja spelare. Jag tänker spara alla spelas data och lagets data i en databas och kalla efter data när det behövs. Jag ska använda mig av:

**Tekniker:**

* HTML
* CSS
* JavaScript
* C#
* ASP.NET
* SQL kod (för att använda databasen)

**Bibliotek/ramverk:**

* JQuery (JavaScript bibliotek)
* Chart.js (för grafer)
* Animejs (för animeringar)
* Google Fonts (för fonts)s

**Programvaror:**

* Photoshop (för bakgrunder mm)
* Illustrator (för att designa en loga)

**Verktyg:**

* Minifier (minska filstorleken på hemsidan)

**Onlineresurser:**

* Figma (wireframe för hur sidan ska se ut)
* Wikipedia (för information om spelare)
* Github (för att spara filer)
* Google forms (för att fråga min målgrupp frågor om hemsidan)

för att bygga upp min hemsida. Jag tänker använda mig av ramverket jQuery för att göra uppbyggnaden av hemsidan bättre och enklare och Chart.js för att få in snygga grafer. För min databas av över 1000 spelare har jag tagit information ifrån Wikipedia genom att kolla alla spelare som inom säsong 22–23 spelade inom SHL och NHL vilket betyder att jag använder mig av riktiga spelare så att användaren kan samla på sina favoritspelare. För själva spelet kommer jag använda mig av slump i JavaScript för att simulera en hockeymatch. Jag kommer fråga användaren för deras mailadress när dom skapar kontot. Den kan användas om användaren har glömt sitt lösenord för verifiera att användaren är vem dom säger att dom är. Om jag fastnar kommer jag använda mig av:

* W3Schools
* ChatGPT
* StackOverflow
* Microsoft dokumentation
* Youtube

## Avgränsningar

I projektet kommer man inte kunna spendera riktiga pengar då jag inte har något sätt att hantera betalningar eller hantera så sensitiv information som bankuppgifter. Projektet kommer inte hantera annan sensitiv information som Namn, Adress eller Ålder.

## Potentiella problem

Om ett problem uppstår har du en plan för hur du kan prioritera om eller kanske en alternativ lösning?

Potentiella problem kan vara att matcher inte funkar då bugar kan komma fram i koden. Att jag inte har tid att bli färdig med det jag vill. Det finns inte tillräckligt med spelare för alla lagen.

# Tidsplan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Milstolpe | Beskrivning |
| 2/4 | Färdig med projektplan | Ska bli färdig och lämna in projektplanen |
| 7/4 | Wireframe | Wireframe färdigt |
| 12/4 | UML | Logic schemat färdigt |
|  |  |  |
| 24/4 | Grafisk manual | Grafisk manual |
| 7/5 | Koden | Koden färdig |
| 15/5 | Projektet | Projektet färdig |

Tabell 1: Milstolpeplan.