

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

Under en inledningsrubrik ska problemet som ska behandlas presenteras. I ett webbutvecklingsprojekt kan det handla om att skapa en helt ny webbsida eller en bearbetning av en redan existerande hemsida hos ett företag eller organisation. Inledningen ska även motivera varför detta projekt behövs och varför man valt ett visst område. Sätt fokus på problemet, utan problem finns ju ingen anledning att försöka förbättra. Sätt in problemet i ett sammanhang. Varför är det viktigt att göra något åt problemet? Vilka tänkbara vinster finns med att kunna göra något åt problemet?

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

I en projektplan och i många skriftliga projektredovisningar är det vanligt att syftet har en egen rubrik. Syftet beskriver kortfattat vad du vill göra och få ut av ditt projekt. Exempel på hur ett syfte kan formuleras är: ”Syftet med detta projekt är att förbättra hemsidan.se vad gäller navigeringen och strukturen”. Ett annat exempel kan vara ”Syftet med detta projekt är att jämföra olika designalternativ för restaurangen Dal Baffos nya hemsida”. Tänk på att hålla syftet konkret och så detaljerat som möjligt.

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.

# Metoder och verktyg

Beskriv så detaljerat som möjligt vad du planerar att göra och hur du tänker gå tillväga. Försök att få med

* Tekniker (HTML, CSS, JavaScript, ASP.NET, SQL Server osv.)
* Bibliotek/ramverk (jQuery, Bootstrap, Chart.js osv.)
* Programvaror (VS, VS Code, Photoshop, Indesign osv.)
* Verktyg (Minifier eller modifiera Bootstrap med npm t.ex.)
* Onlineresurser (om du fastnar, var letar du information?)

Beskriv detaljerat vad du tänker göra. Andra skall av din beskrivning förstå precis vad du tänker göra. Var konkret, inte generell eller svävande. Detta avsnitt är viktigare än man tror! Man kan också under metodrubriken passa på att kritisera och värdera källorna som man tänker använda sig av och motivera varför.

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)

**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

En kort rubrik som förtydligar vad projektet inte skall innehålla eller leverera. Denna rubrik kan vara bra så att det inte blir några missförstånd mellan utvecklare och beställare. Det skulle t.ex. kunna handla om att ”I projektet ingår inte publicering av webbsida på en server och inte heller tillhandahållande av domän”. I fallet med er som inte läser Webbserverprogrammering 1 skulle man kunna ha något i stil med ”Formuläret som ska finnas på kontaktsidan kommer bara utvecklas på klientsidan och data som skickas kommer alltså inte att behandlas på något sätt”.

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

Är det något i ditt planerade projekt som du för tillfället inte är riktigt säker på hur du ska lösa? Vilket är det största hotet för att du inte ska lyckas med ditt projekt? Tid, omfattning, svårighetsgrad eller något annat?

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.

# Tidsplan

Gör en enkel plan över när olika moment av ditt projekt skall vara klart.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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.