

Eksamensopgave

3. semester, frontend-linje 2019

Du skal udvikle et "game site", hvor det er muligt at spille et browserbaseret spil, som du selv har udviklet. Du må gerne tage udgangspunkt i det spil, du allerede har udviklet i forbindelse med undervisningen. Det skal være muligt at vinde og tabe spillet, og det skal være muligt for en spiller at få point som kan variere, ud fra hvor godt spilleren klarer sig. For at kunne spille spillet, skal man først oprette en brugerprofil og efterfølgende logge ind. Brugeroplysninger skal valideres på front-end delen inden de indsættes i databasen.

Du bestemmer selv websitets visuelle udtryk, tema og funktionalitet – det afgørende er, at du demonstrerer, at du forstår at anvende de færdigheder, du har opnået på frontend-linjen. Din kode skal være velstruktureret og logisk opbygget og indeholde relevante kommentarer. Tabeller, felter, filer, variabler og funktioner skal have meningsfulde navne.

Dit projekt vurderes både i forhold til det visuelle/æstetiske udtryk og den tekniske løsnings funktionalitet og kompleksitet. I vurderingen lægges der vægt på din forståelse af- og evne til at anvende de teknologier, der har været gennemgået i undervisningen. Du er op til dig selv at vurdere, hvor kompleks en løsning, du vil udvikle.

Projektet kan laves individuelt eller i små grupper á 2-3 personer. Der forventes mere fra grupper end fra individuelle.

Liste med inspiration

Det visuelle

- Anvend pre-processed CSS (Sass)
- Opbyg siden med Bootstrap
- Gør siden responsiv, så man kan spille spillet på både mobil, tablet og desktop

Spillet

- En bruger kan se sin seneste score i spillet, når brugeren er logget ind
- Ekstra bane/baner som varierer i sværhedsgrad
- Lave nye/egne løsninger på spilfunktionalitet
- Brug funktioner til at strukturere funktionaliteten i spillet

- Brug korrekte datatyper i forhold til funktionalitet
- Den som spiller spillet, kan se en liste med de 10 gange der er givet flest point i spillet

Database/login

- Tilføj oplysninger om brugerens navn, adresse, tlf, gamer-navn
- Sørg for at brugerens kodeord er hashed og saltet
- Give brugeren mulighed for at oprette en nyhed når de er logget ind og vise nyheden på forsiden af websitet
- Vise brugerens navn på siden når der er logget ind
- Brugeren kan kontakte spil-siden via en kontaktformular
- Brug af PHP-includes

Ovenstående er ikke en tjekliste med krav, men blot forslag til elementer, du kan inddrage – hvad du vælger at gøre, afhænger naturligvis af den løsning, du ønsker at udvikle.

Aflevering af projekt

Projektet skal afleveres senest onsdag **d. 11/12 kl. 16.00**. Der afleveres ét PDF-dokument på Wiseflow med følgende information:

- Dit fulde navn
- Link til online website
- Relevant information i forhold til brugen af websitet (fx brugernavn/password til login)
- Link til Github med relevant kode

Mundtlig eksamen

Den mundtlige eksamen afholdes d. 16.-17. december (tidsplan udmeldes via Wiseflow). Eksamen er individuel (også for gruppeprojekter) og har en varighed af 30 min. med følgende fordeling:

- 10 min præsentation
- 15 min eksamination/diskussion
- 5 min votering og karaktergivning

Der gives én samlet karakter på 7-trinskalaen baseret på en helhedsvurdering af det afleverede produkt, den mundtlige præsentation og den efterfølgende eksamination. Eksamen er intern med to undervisere/eksaminatorer (ingen ekstern censor).