



WordKrangle

Bacheloroppgave (16E), våren 2013

Ove Bakken

Innhold

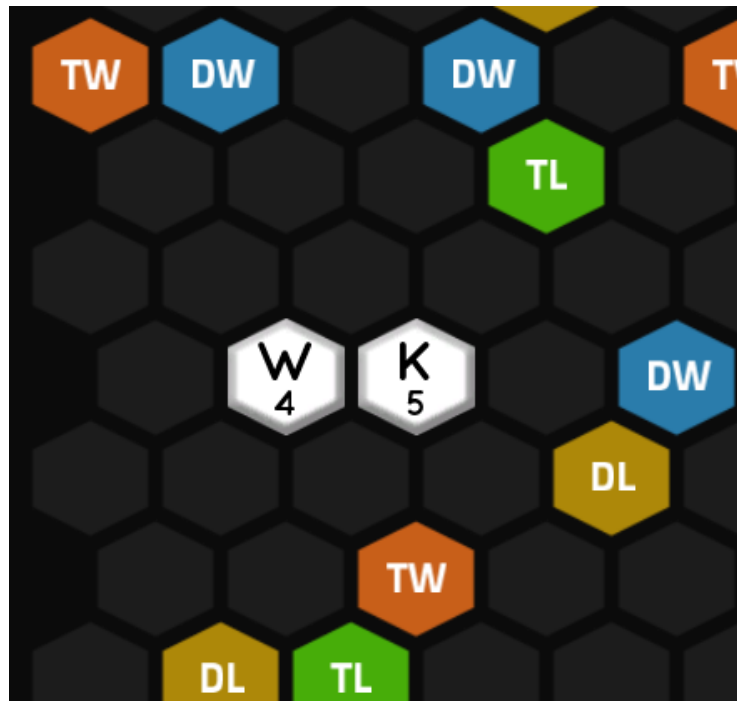
- Litt om meg
- Problemstillingen som skal løses
- Hvorfor denne oppgaven
- Hvordan problemet ble løst
- Resultater
- Videre arbeid

Om meg

- Både oppgavestiller og eneste utvikler
- Fikk idèen høsten 2012

Problemstilling

- Å lage det neste WordFeud (et 2D mobilspill) med PHP og Unity for mobile plattformer hvor man spiller via Internett, men med et bedre spillbrett:



Hvorfor

- Fordi jeg skaper noe nytt:
 - Noe som er basert på eget nytt konsept
 - Noe som baseres på flere forskjellige teknologier for å fungere
- Fordi jeg lærer å kjenne Unity bedre
- Fordi jeg lærer å kjenne objektorientert PHP
- Fordi jeg lærer å lage spill

Hvordan

- Ved å benytte opp til 455 arbeidstimer
- Smidig og repeterende arbeidsprosess
 - Unified Process (UP), med høy grad av iterasjon
 - Fra Use Cases og definisjon av problemområdet
 - ↓ (rød tråd) til
 - Klassediagrammer
- Testing og logging av kjørende kode underveis

Resultater

- En fungerende men forenklet prototype:
 - Serversideapplikasjon med database
 - Spillklientapplikasjon
- Mer kunnskap og erfaring:
 - Med Unity, PHP og SQL
 - Med å utarbeide kun nyttig og nødvendig dokumentasjon

Videre arbeid

- Behov for:
 - Optimalisering av tjenesten
 - Implementere løsninger for å forhøye sikkerheten:
 - I database
 - Låsing av tabeller
 - Forskjellige brukere for forskjellige operasjoner
 - I kode (PHP)
 - PDO istedet for mysqli
 - Kontroll av alle inndata
 - Kryptert forbindelse mellom klient og server
 - På server (filnivå)
 - .htaccess og .htpasswd for å beskytte innholdet i mapper
 - Flytting av sensitive PHP-filer over www-rotnivå

Spørsmål?