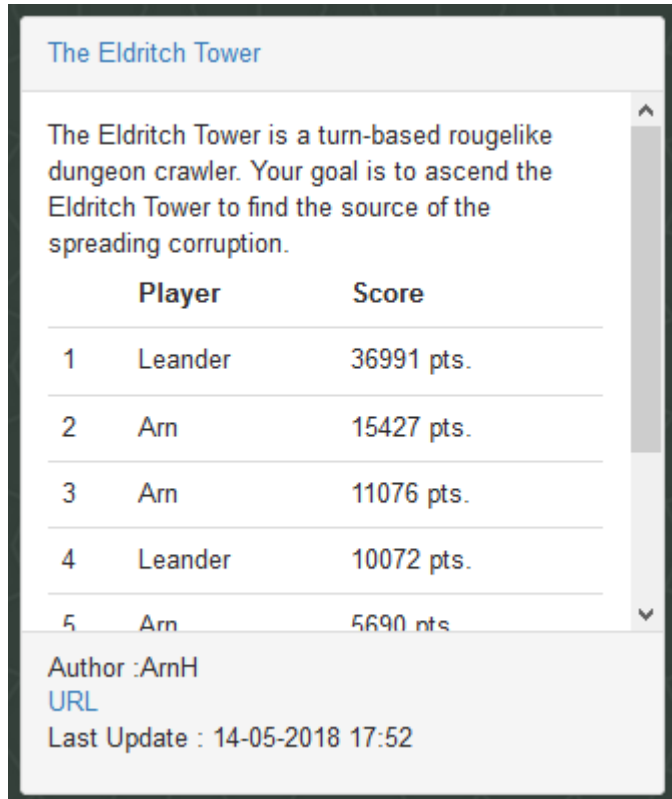


Highscore server

Kan je toevoegen aan je project

<https://rapptor.vub.ac.be/gamemanager/>

Bijhouden highscores op server



The Eldritch Tower

The Eldritch Tower is a turn-based rougelike dungeon crawler. Your goal is to ascend the Eldritch Tower to find the source of the spreading corruption.

	Player	Score
1	Leander	36991 pts.
2	Arn	15427 pts.
3	Arn	11076 pts.
4	Leander	10072 pts.
5	Arn	5690 pts.

Author : ArnH
URL
Last Update : 14-05-2018 17:52

- ◆ Je kan de high scores tonen in je spel
- ◆ <https://rapptor.vub.ac.be/gamemanager/>
- ◆ Of op parallel website
- ◆ Of als html-code in een website/facebook:

```
<iframe width="500" height="315"  
src=http://rapptor.vub.ac.be/gamemanager/static/game/XXX  
frameborder="0"></iframe>
```

Stap 1: aanmaken gebruiker

Game Manager [Login](#)

Credentials

◆ Registratiecode nodig: krijg je nog via mail

Inloggen

Game Manager My Board ▾ Help Download Add-on

My Games

<p>Snake Modify</p> <p>Molestias ea officia a vel vel</p> <p>Score label : Sec</p> <p>Nb of Scores : 2</p> <p><input type="button" value="Clear"/> <input type="button" value="Delete"/></p>	<p>Desirae Kidd Modify</p> <p>In cupiditate voluptatem Labore amet totam architecto consequatur Blanditiis in distinctio Vitae error</p> <p>Score label : Expedita omnis et sed in ducimus ut eum corrupti u</p> <p>Nb of Scores : 0</p> <p><input type="button" value="Clear"/> <input type="button" value="Delete"/></p>	<p>Gabriel Clayton Modify</p> <p>Accusamus alias aut optio in aspernatur eu amet in et libero</p> <p>Score label : Ea in sit enim saepe omnis fuga Voluptatem Est nul</p> <p>Nb of Scores : 0</p> <p><input type="button" value="Clear"/> <input type="button" value="Delete"/></p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Stap 2: aanmaken game (Submit game)

Game Manager

My Board ▾

Help

Download Add-on

Search

Submit

Disconnect

New Game

20min max !

Game Informations

Game title (max. 60 char) :

Title

Description :

Score Label :

pt,min.,sec.,...

Goal :

maximize score minimize score

URL (optionnal) :

Jar Details

Game size (B) :

Checksum :

OR

Send Jar :

Browse...

No file selected.

Confirm

Stap 3: toevoegen aan java

◆ GM.jar toevoegen aan project (zie Help op website)

◆ API (Application Programming Interface)

◆ Class `ApiBoard` in package `import gm.ApiBoard;`

◆ `List<Score> getResults(String gameName)`

◆ `String addResult(float result, String playerName, String gameName)`

◆

```
public class Score {  
    public String score;  
    public String date;  
    public String player;  
}
```

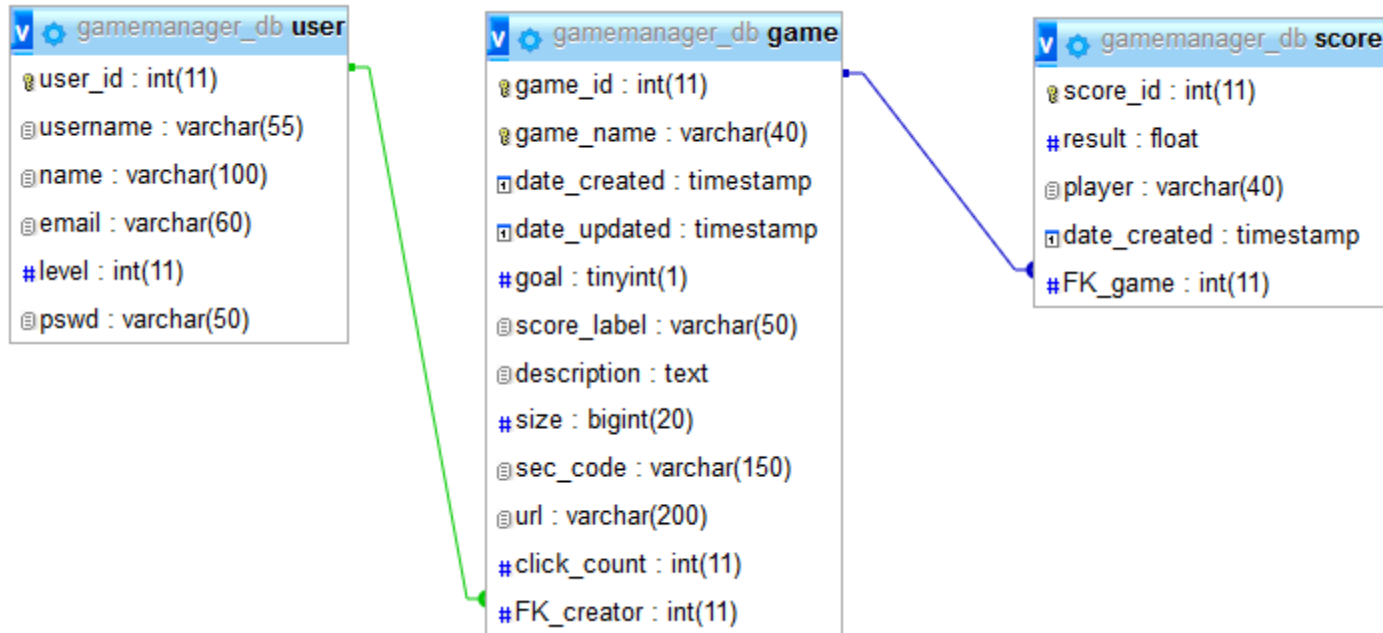
=> democode is bijgeleverd

Stap 4: Security

◆ Bij verzenden van resultaten

- ✦ GM.jar zal getal berekenen en meesturen
 - Als project in Eclipse: aantal bytes (Game size)
 - Als jar-file: checksum (= hashfunctie uit de encryptie; zie laatste les)
- ✦ Wordt gecontroleerd als gespecificeerd bij de Game Information op website (stap 2)
 - Als je ze allebei op nul zet wordt het niet gecontroleerd
 - Als getallen niet overeenkomen: resultaat wordt niet weggeschreven
- ✦ Bereken juiste waarde:
 - Game size met `ApiBoard.getProjectInfo()`
 - Checksum: op website bij game information kan je jar-file uploaden

Achter de schermen: database



- ◆ Lijkt op opslaan van objecten van 3 klassen (user, game, score)