

Milestones MBC-Ping-Pong

Andreas Mueller

25. November 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Meilensteine	3
1.1	25.11.2016 Projekt Aufsetzen	3
1.2	09.12.2016 Prototyp (Technik)	3
1.3	06.01.2017 Zwei Spieler	3
1.4	06.01.2017 Angestrebtes Release 1.0	3
1.5	bis 24.02.2017 Diverse Features TBD	3
1.6	24.02.2017 Definitives Release 1.x	3

1 Meilensteine

1.1 25.11.2016 Projekt Aufsetzen

Komponenten wie Node.JS github, npm sowie simple Standartanwendung auf Node.js.

1.2 09.12.2016 Prototyp (Technik)

Kommunikationsaufbau WebRTC: Smartphone -> Monitor, node.JS Server als Mittelsmann. (ICE-Server?!)

Positionsdaten vom Smartphone abgreifen. Positionsdaten von Frontend (Smartphone) an Backend (Monitor) senden. Frontend (Monitor) zeigt Kugel in Canvas (eventuell inkl. WebGL) gemäß empfangenen positionsdaten (x, y). Es können sich 2 Personen (Spieler) mit der selben Spielsession verbinden.

REST für Spielaufruf, webRTC für andauernde Kommunikation. Node.JS Server für static content, sowie Kommunikationsaufbau für WebRTC.

github.com/nplab/WebRTC-Data-Channel-Playground

1.3 06.01.2017 Zwei Spieler

Anzeige der Spielobjekte auf Client-Seite. Übertragung relevanter Positionsdaten. Spieler soll spielen können. Daher: Spielbar!

1.4 06.01.2017 Angestrebtes Release 1.0

Release der Version 1.0. Senden an Martin. Spielen in Live-Umgebung.

1.5 bis 24.02.2017 Diverse Features TBD

Austrittswinkel abhängig von trefferposition auf Balken abhängig. Drall auf Ball bei bewegtem Balken bei Treffer.

1.6 24.02.2017 Definitives Release 1.x

Release der Version 1.x. Inklusive aller bis hier implementierten Zusatz-Features.