

Memory

A-Team

Technische Hochschule Mittelhessen

Android-Praktikum, 20.06.2012

Inhaltsangabe

- 1 Aufgabenstellung
- 2 Architektur und Konzepte
- 3 Database
- 4 Grafik
- 5 Netzwerk

Muss

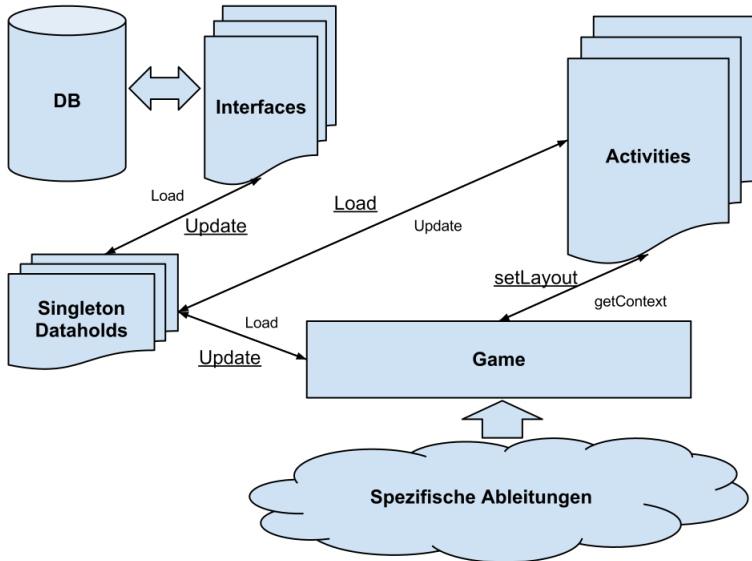
- Memory Spielfeld mit sinnvoller Größe (8x8 Felder, 2-6 Spieler)
- Jeder Spieler hat einen Namen, der gespeichert werden kann (Database)
- Statistiken zu jedem Spieler mit gewonnenen Spielen und Trefferchancen

Kann

- Mehrspielermodus mit mehreren Smartphones via WLAN
- Nachladbare Spielkarten/Themes von der SD Karte

Idee

- Memory soll nicht nur einfach Memory sein
- MVC Pattern sinnvoll nutzen
- Die eigentliche Spiellogik ist der letzte Schritt
- Memory Projekt wird Basis eines kleinen Frameworks für "Round Robin" Spiele



Database

- DB enthält Spieler
- Spieler können unabhängig voneinander geladen und gesichert werden
- Player Klasse als abstraktes Vorbild für spezifische Ableitungen
- Nachladbarer Inhalt wird via .zip Datei und JSON File importiert

Grafik

- GameActivity benötigt kein spezifisches XML File
- Spielfeld wird mittels überschriebener Methode `Game.assebleLayout(...)` generiert
- Gridview als Basis
- ImageAdapter kapselt die Bilder im Gridview

Netzwerk

- Benutzer wählt ob er als Host oder Client agieren möchte
- Host startet einen Server als Service
- Kommunikation über Java TCP Sockets
- Clients suchen nach Servern via UDP im Netzwerk

kthxbye

hier ist noch Platz für Screenshots