

Unicorn Quartett





Facts

- Programmiersprache Android
- Entwicklungsumgebung Android Studio
- Persistierung mit Realm Database
- Versionierung mit GitHub



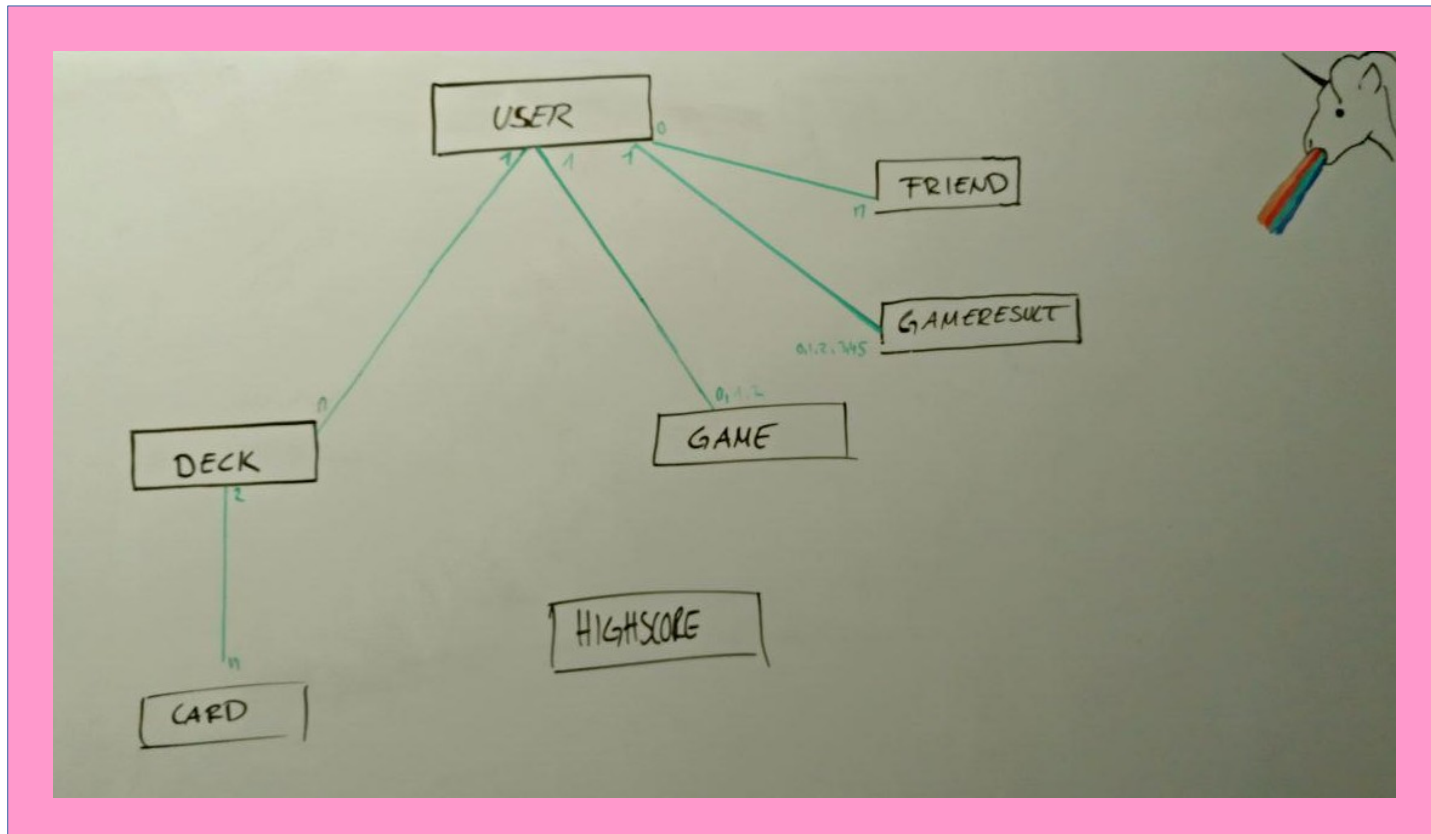
- Datenbank für mobile Zwecke
- Schnell
- Objektorientiert
- Cross-Plattform



Game Facts

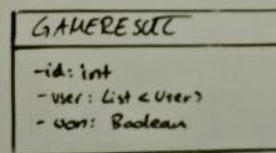
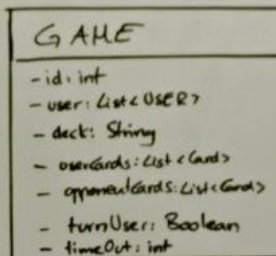
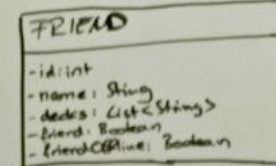
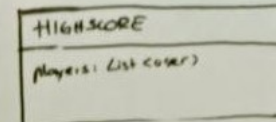
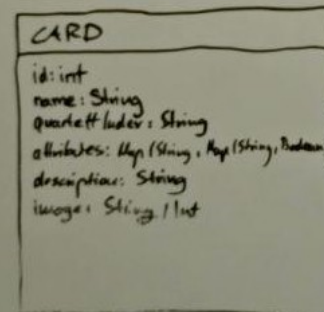
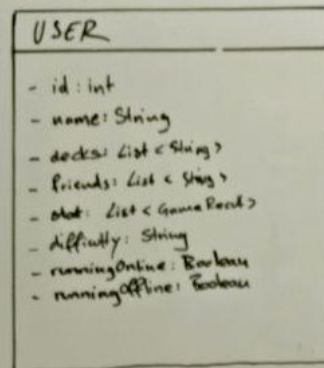
- Quartett App mit dem Standard Spielmodus
- Unicorn Spielmodus mit zufälligen Events
- Deckgalerie und Einzelansicht der Karten
- User wird angelegt und kann eigene UI-Themes wählen
- Freunde und Online Features

Datenmodell

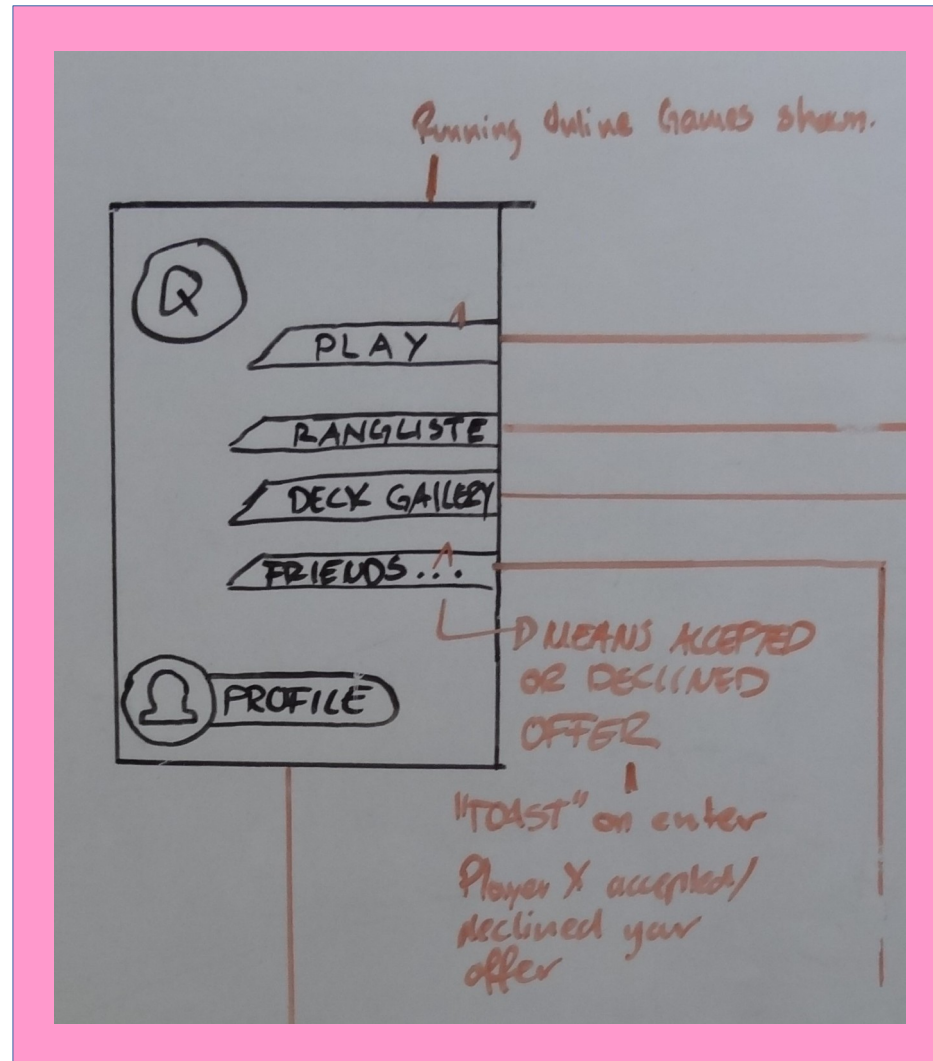




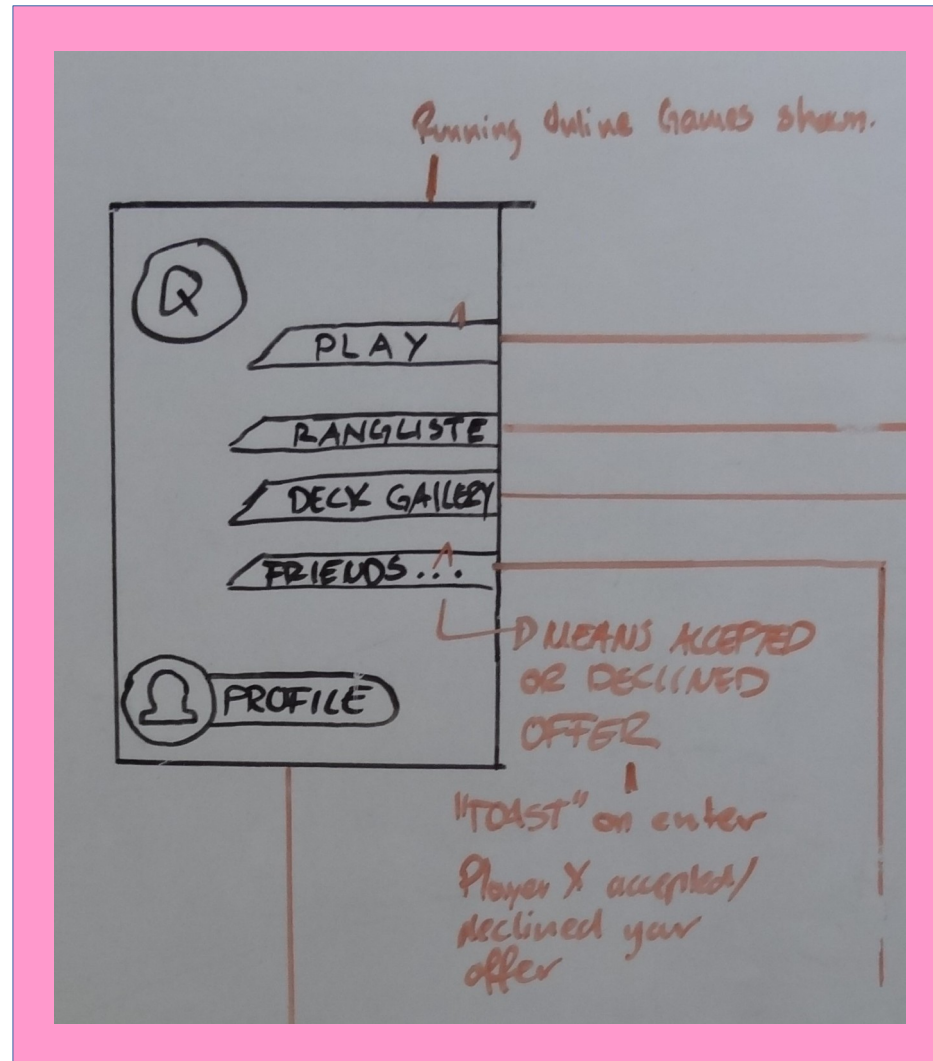
Datenmodell



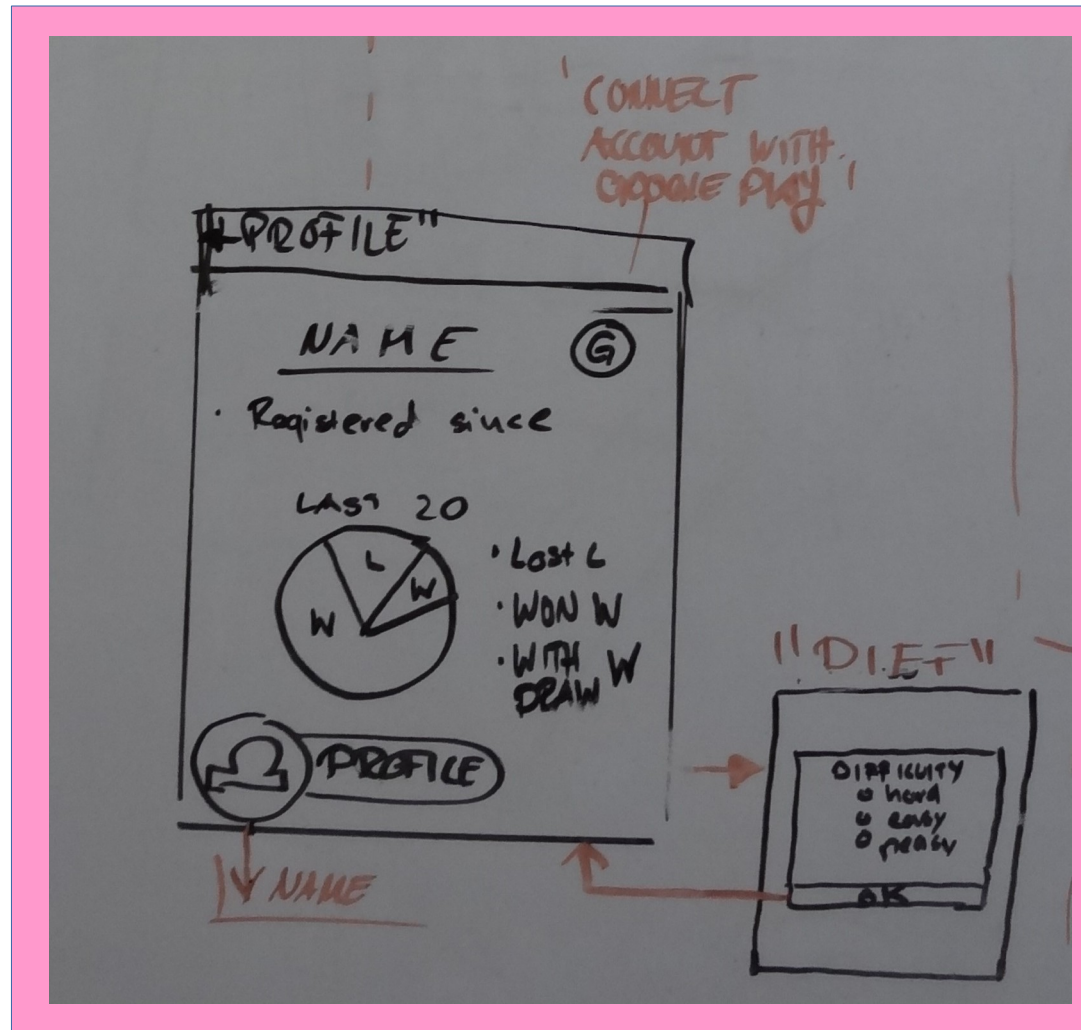
UI - Konzept



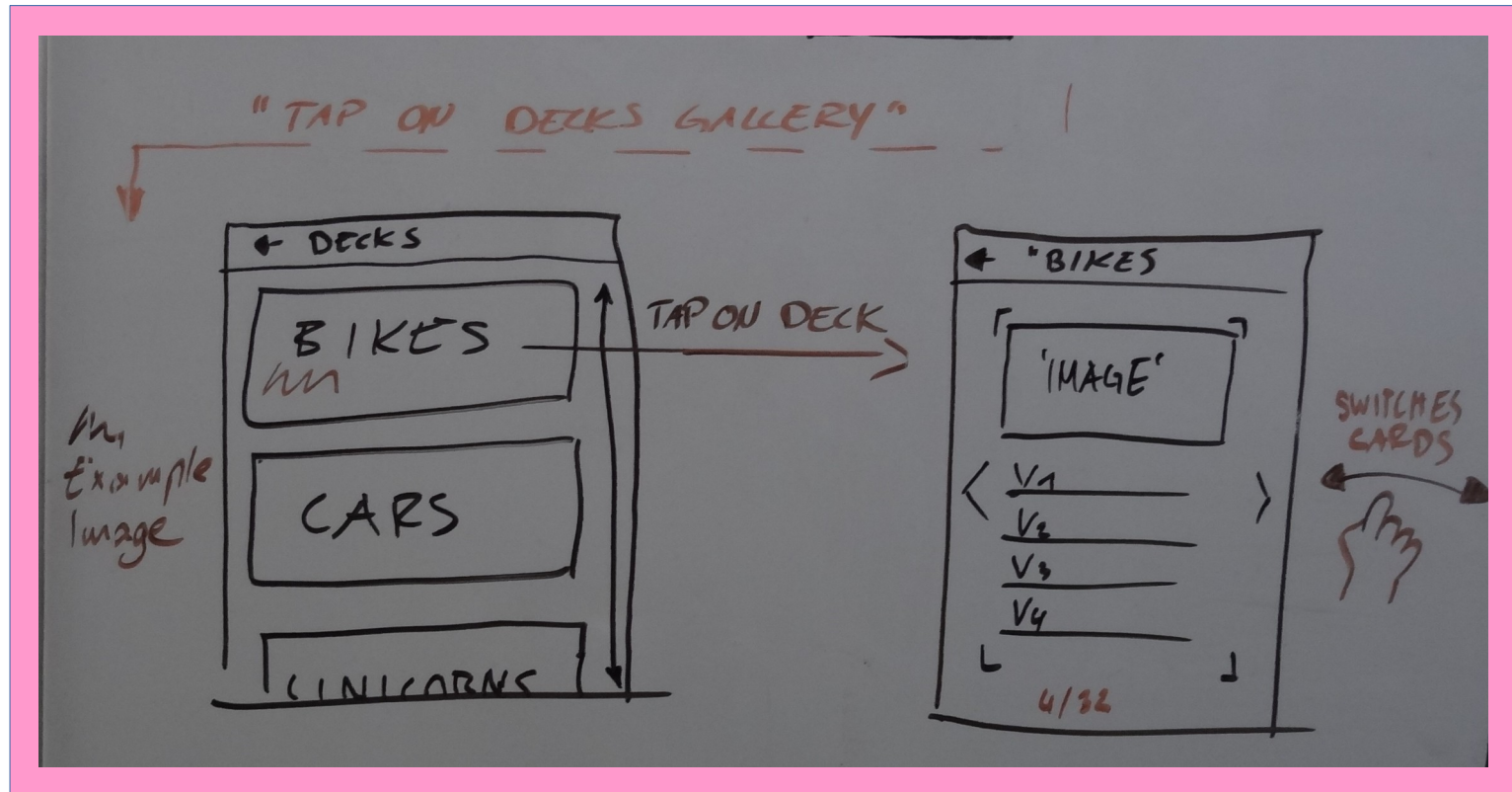
UI - Konzept



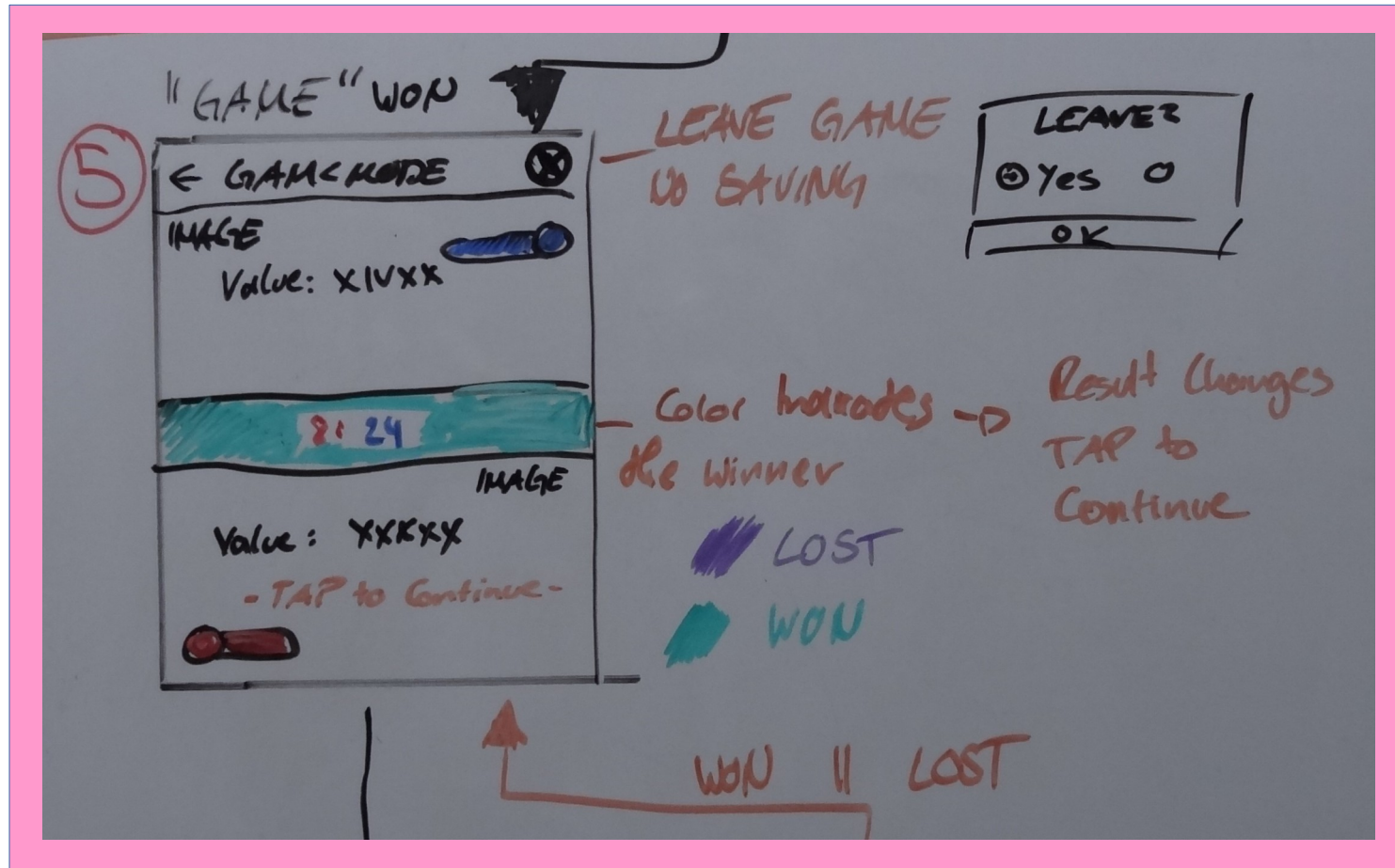
UI - Konzept



UI - Konzept



UI - Konzept



Unicorn Quartett



Live-Demo



Probleme

Realm:

- Einarbeitung und Setup
- Transaktionen ungeschlossen
- Downloaden der Decks aufwendig



Probleme

OOM(OutOfMemoryException):

- Das Auftreten des Fehlers war Endgerät abhängig
- Problemsuche schwierig
- Ursache verschiedene Android Versionen?
- Lösung durch Skalieren aller Bilder



Probleme

UI-Refactoring

- Unterschiedliche Darstellung auf Endgeräten
- Responsive Design notwendig



Abweichungen

- Online Features wurden nicht umgesetzt
 - Zu aufwendig
 - Zu wenig Zeit
- UI-Anpassungen
 - Aufgrund von Unwissenheit zu Beginn des Projektes

Fazit

