

Kurzzusammenfassung

Projektname: DinoProject

Projektmitglieder: Johannes Bartsch

Beschreibung

Bei DinoProject handelt es sich um eine Webanwendung, welche zur exemplarischen Demonstration der Geschwindigkeit von Websocket-Verbindungen genutzt werden soll. Des weiteren kann durch die Anwendung die einfache Anbindung neuer Eingabemöglichkeiten an eine Webanwendung aufgezeigt werden. Die Webapp orientiert sich an dem Google Chrome Dinospiel, welches spielbar ist, sobald die Internetverbindung im Browser unterbrochen ist. Es handelt sich um ein, auf dem HTML-Canvas, programmiertes Spiel, welches über unterschiedliche Events gesteuert werden kann. So ist sowohl das Drücken der "Pfeiltaste Oben", als auch das Klicken der Maustasten, sowie das Tippen auf einen Touchscreen als mögliche Eingabe vorgesehen. Weitere Steuermöglichkeiten sind jedoch einfach anzubinden. Ein weiteres Feature des Webapp ist es, dass durch Vergabe der URL eines laufenden Spiels anderen Nutzern die Möglichkeit geboten wird das laufende Spiel zu beobachten und bei Verbindungsabbruch des derzeitigen Spielers, die Steuerung zu übernehmen. Es ist außerdem möglich eine bereits gespielte Session erneut über die entsprechende URL zu laden, um den vorherigen Highscore erneut zu laden.

Kernfunktionalitäten

- Steuerung des Spielers durch Tastatur-, Mauseingabe oder Touch-Interaktion
- Zuschauen einer laufenden Session
- Übernehmen der Steuerung bei Verbindungsabbruch des Spielers
- Erneutes laden alter Sessions und somit des alten Highscores
- Einfaches Anbinden neuer Steuerungsmöglichkeiten über Eventbindings

Erfolge

- Zuschauen anderer Sessions
- Mitnahme des Highscores
- Logging der Websocket-Übertragungszeiten in Datenbank
- Anbindung neuer Steuerungsmöglichkeiten über Eventbindings
- Spielen des Spiels
- Übernahme der Steuerung bei Verbindungsabbruch

Screenshots

