



Ascendancy

Heute Erfurt, morgen die ganze Welt!

Bernd Schmidt

Thomas Volkmann

Chris Arnold

Norman Simanowski

Erfurt University of Applied Sciences



- Meilenstein 17.12.2015
- Umsetzung
- Aktueller Stand
- Probleme/ Aufgaben
- Ausblick Meilensteine



- **Norman:** Animationen, Bewegungs- und Kampfindikatoren, Einheitenselektionen, Gebäude- und Einheitenvielfalt,
- **Thomas:** Grenzen, Ressourcen, Kampfsystem, Gebäude- und Einheitenvielfalt,
- **Bernd:** Optimierte Client-Server-Kommunikation,
- **Chris:** Client Struktur Überarbeitung

Umsetzung Noman



- Gebäude- und Einheitenvielfalt, ✓
- Menü, ✓
- Animationen, ✗
- Bewegungs- ✓ und Kampfindikatoren, ✗
- Einheitenselektionen ✗



Logik

- Grenzen, ✓
- Ressourcen, ✓
- Kampfsystem, ✓
- Gebäude- und Einheitenvielfalt, ✓

Umsetzung Bernd

Server(alles)



- Optimierte Client-Server-Kommunikation
 - Umstellung auf tcp-Bytestrom, ✓
 - Kompression, ✓
 - HUD Layer erstellt, ✓
 - Unterstützung Client, ✓

Umsetzung Chris

Client



- Client Struktur Überarbeitung

Umstellung auf tcp-Bytestrom, 

Umstellung auf hex tiled Map, 

Nachladen, in Welt positionieren, Move, Zoom, 

HUD-Layer Touch 

Aktueller Stand





Tcp-Bytestrom IOS 9 Probleme warten auf update

Nach update kein GPS listen auf IOS mehr

HUD-Layer Touchhandler

Merge Branch Master und clientHexSwitch



- 04.02.2016 Abschlusspräsentation

Layer-Touch, Animation, Kampfindikatoren, Einheitenselektion, Gebäude- und Einheitenvielfalt, Neue Grafiken, Persistente Datenspeicherung, Äußere Einflüsse, Tests

- Zwei Wochen vor endgültig Abgabe: Feature Freeze

Fragen?



FH E

**FACHHOCHSCHULE
ERFURT** UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES
Angewandte
Informatik

