



# 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



FH ERFURT

FACHHOCHSCHULE  
ERFURT UNIVERSITY  
OF APPLIED SCIENCES  
Angewandte  
Informatik

- 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

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

