

Ascendancy

Bernd Schmidt
Thomas Volkmann
Chris Arnold
Norman Simanowski
Erfurt University of Applied Sciences

Gliederung



- Wireframes
- Architektur
- Komponenten
- Klassendiagramm
- Datenbank Schema
- Aktueller Stand, Probleme, Aufgabenverteilung
- Zusammenarbeit im Team

Wireframes

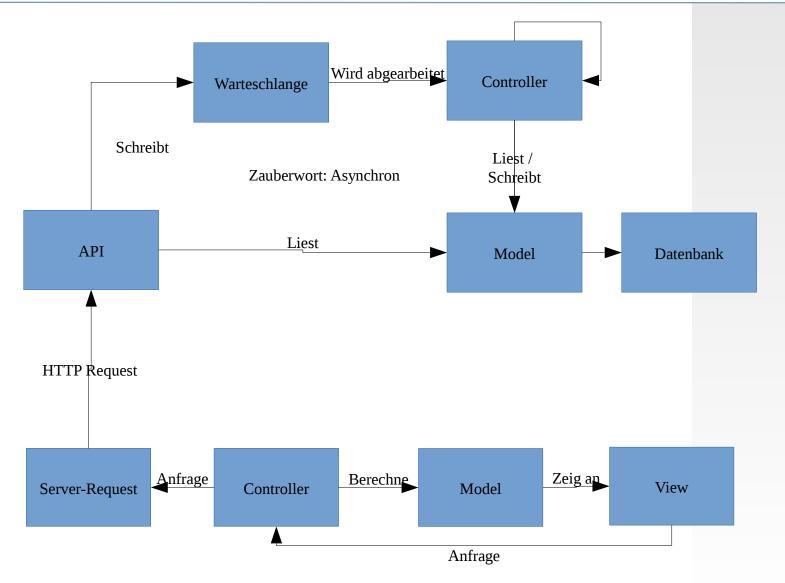




Architektur

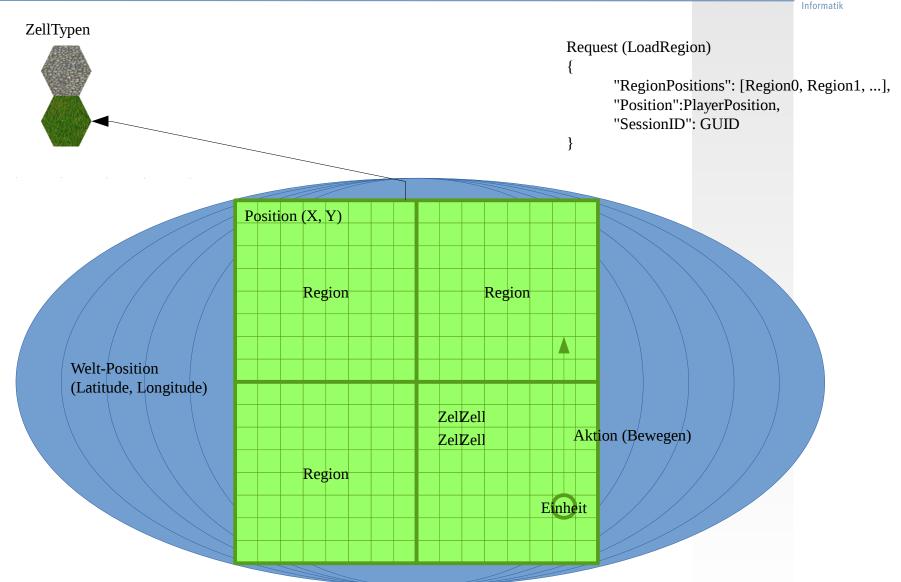


Informatik



Komponenten - Base





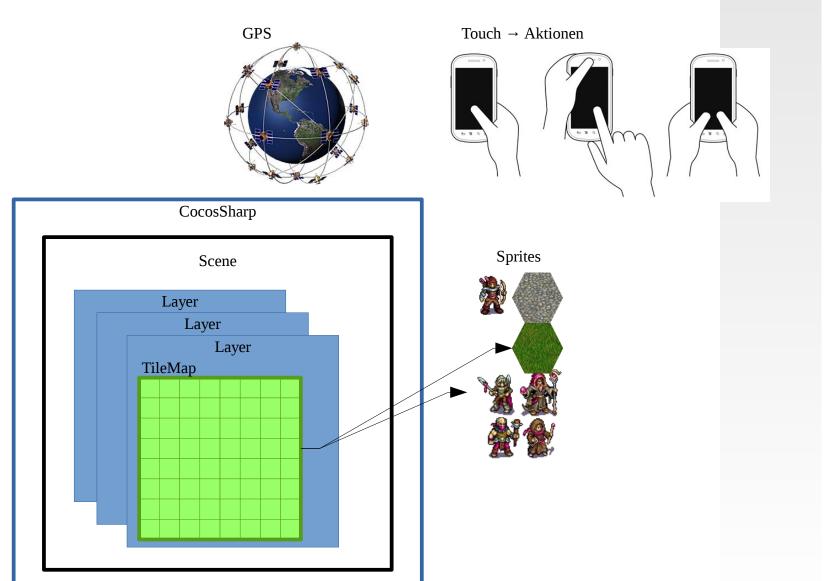
Komponenten - Server



Datenbank Warteschlange Controller (viele, viele Daten API hin und her schaufeln)

Komponenten - Client

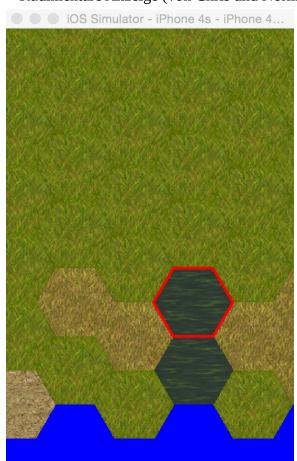




Aktueller Stand



Rudimentäre Anzeige (von Chris und Norman)



Game Design (alle)



Weltdaten als JSON (Bernd)

 $11, \ 11, \ 5, \ 5, \ 11, \$ 11, 11, 5, 5, 5, 5, 11, 11], [3, 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11, 3, 3, 5, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 3, 3, 3, 3, 11, 11, 11, 11, 11, 11, 5, 5, 5, 11], 3, 5, 5, 5, 5, 5, 3, 3, 3, 3, 3, 11, 11, 11, 11, 11, 5, 5]]

Probleme



Threading auf dem Server

Viele Leser

Paralleles Schreiben

Performance

Datenkonsistenz

Lösung theoretisch vorhanden → praktisch noch nicht umgesetzt

Konvertierung der Geodaten zu JSON

Große Welt → Viele Daten → Lange Konvertierungszeiten

TMB Transformation



Es werden .xnb Dateien erwartet

- Monogame Content Pipeline
- Keine native Unterstützung für Tiled Format (.tmx)
- daher eigene Kompilierung des Benötigten Tools
- Rattenschwanz an Abhängigkeiten und Fehlern
- GitHub liefert beim Clonen nicht alle Abhängigkeiten
- CocosSharp -> MonoGame
- MonoGame -> Dependencies
- MonoGame -> Kickstart

3 Schritte

- Monogame Erstellen
- CocosSharp Content Pipeline Erstellen
- Monogame mit CCS Pipeline neu Erstellen

Hexagonale Felder



- Ursprünglich Hexagonale Felder gedacht
 - → Probleme bei Anzeige jeder zweiten Zeile
- "Lösung": Isometrische Ansicht mit Hexagonalen Feldern



Zusammenarbeit im Team



Git, Skype, regelmäßige Treffen (wöchentlich)

Thomas: "Der Zusammenhang im Team ist super, wenn es darum geht, jemanden zu verbessern oder anzuscheißen"

