



- Langeweile?
- Jagdtrieb?
- Bewegung?
- Mit Freunden treffen?
  - => GeoCatch!









- 3 Spielmodi
- Sei Jäger und Gejagter
- Power-Ups
- Lobby-System









#### Architektur

Android API	GPS — GeoCatch
Internet	
Google API	
	Datenbank







#### **Eingesetzte Technik**

#### Frontend:

- Android 2.1 mit Google Maps API
- Java

#### Backend:

- Google AppEngine
- Python







- /games
  - Aktive Spiele ausgeben
- /register
  - Neuen Spieler mittels MAC registrieren
  - Aus aktiven Spielen rauswerfen
- /update
  - Empfängt Spieler Position
  - Liefert Spielstatus





- Startseite
- Neues Spiel
- Spiel-Liste
- Spiel-Details
- Einstellungen
- Hilfe
- Map







- Startseite
- Neues Spiel
- Spiel-Liste
- Spiel-Details
- Einstellungen
- Hilfe
- Map







- Startseite
- Neues Spiel
- Spiel-Liste
- Spiel-Details
- Einstellungen
- Hilfe
- Map







- Startseite
- Neues Spiel
- Spiel-Liste
- Spiel-Details
- Einstellungen
- Hilfe
- Map







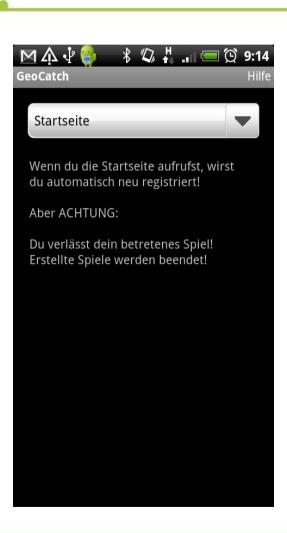
- Startseite
- Neues Spiel
- Spiel-Liste
- Spiel-Details
- Einstellungen
- Hilfe
- Map







- Startseite
- Neues Spiel
- Spiel-Liste
- Spiel-Details
- Einstellungen
- Hilfe
- Map







- Startseite
- Neues Spiel
- Spiel-Liste
- Spiel-Details
- Einstellungen
- Hilfe
- Map





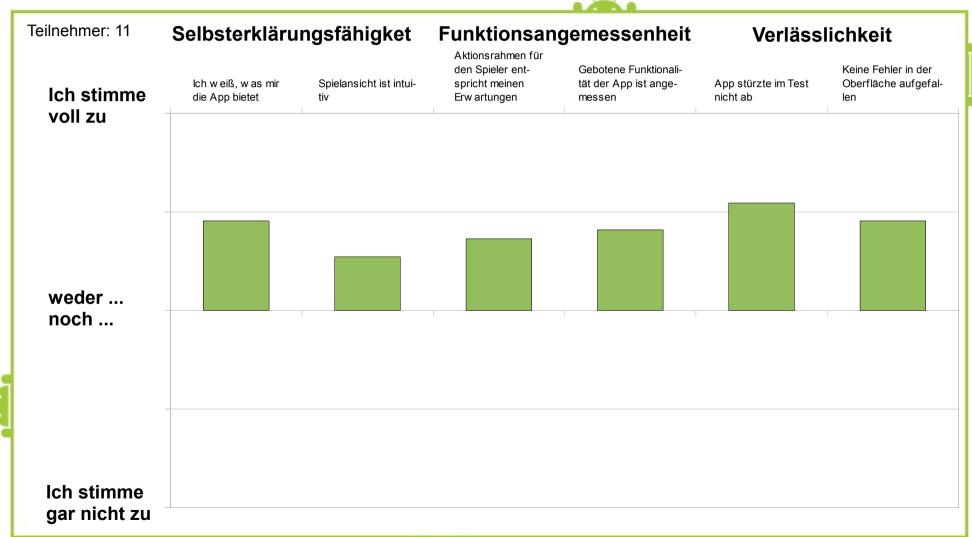


- Evaluation der Benutzerschnittstelle / Frontend
- 12 Fragen/Aussagen zu 5 Themengebieten
  - Themen: Selbsterklärungsfähigkeit, Funktionsangemessenheit, Verlässlichkeit, Steuerbarkeit, Erlernbarkeit
  - fünfstufige Bewertung und Enthaltungsmöglichkeit
    - "ich stimme voll zu" bis "ich stimme gar nicht zu"
    - Zu bewertende Aussagen "positiv" formuliert
  - Feld für Kommentare (Freitext)



















#### Abgegebene Meinungen / Kommentare

"Weißer Text auf schwarzem Hintergrund schlecht lesbar" Oberfläche schön schlicht gehalten!

"Mehr PowerUps!"

"Singleplayer Modus sinnlos!?"

"sehr Akku fressend"

"Tut was es soll!"

"Informative Hilfe!"

"Performance bei langer Spielzeit geht in den Keller"







Lust bekommen?

Dann jetzt viel Spaß bei der Demo!