

Release Note Sprint 3

Das Produkt

Eine Minigame-Plattform, die mittels eines integrierten MQTT-Servers ermöglicht, das Spiel 4 Gewinnt in Echtzeit gegen einen weiteren Spieler zu spielen. Dabei ist es zwei Spielern möglich, sich auf der Plattform aufzuhalten. Die Anwendung ist eine WPF-Applikation. Es wird angestrebt, Verzögerungen oder Verbindungsprobleme zu minimieren.

Features

4 Gewinnt

Spielern werden Pages in der Anwendung ausgegeben, ob sie das Spiel gewonnen oder verloren haben oder das Spiel unentschieden geendet hat. Das 4 Gewinnt ist über die WPF-Anwendung spielbar, indem die Logik mit der grafischen Oberfläche verknüpft wurde. Die UI wurde angepasst und eine dark View eingebaut.

Gelöste Probleme

Der GameClient verbraucht zu viel Rechenleistung(mehr als 8GB RAM). Es gibt einen Payload Typ, welcher nicht notwendig ist, wenn das Abbruchkriterium für laufende Spiele angepasst wird.