



# INFORMATIKWERKSTATT

ZWISCHENPRÄSENTATION

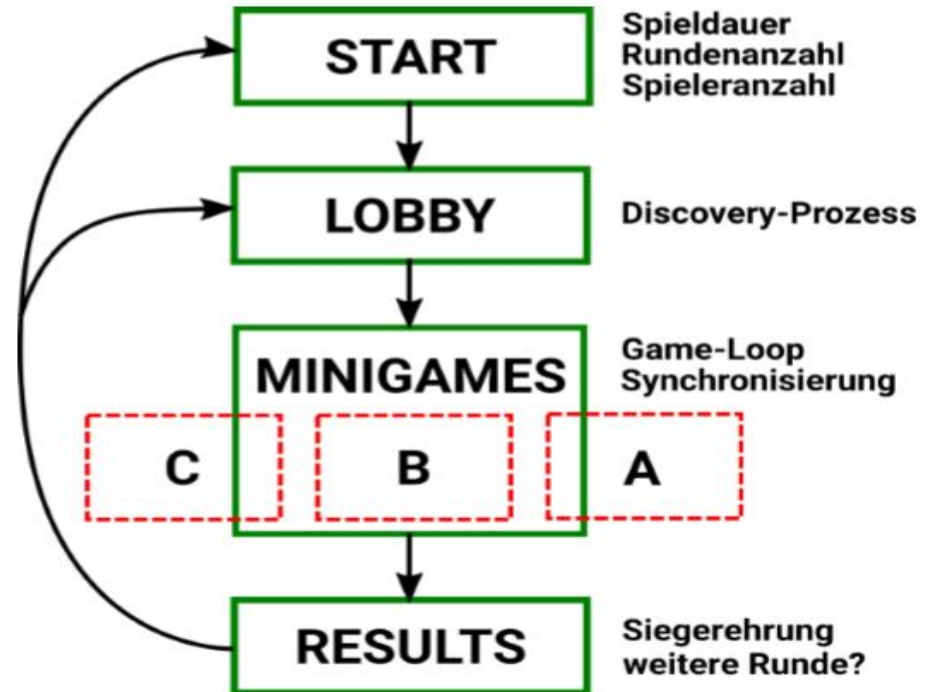
DOUBLE UP

18.01.2017

## Reminder

Angestrebter Aufbau der App

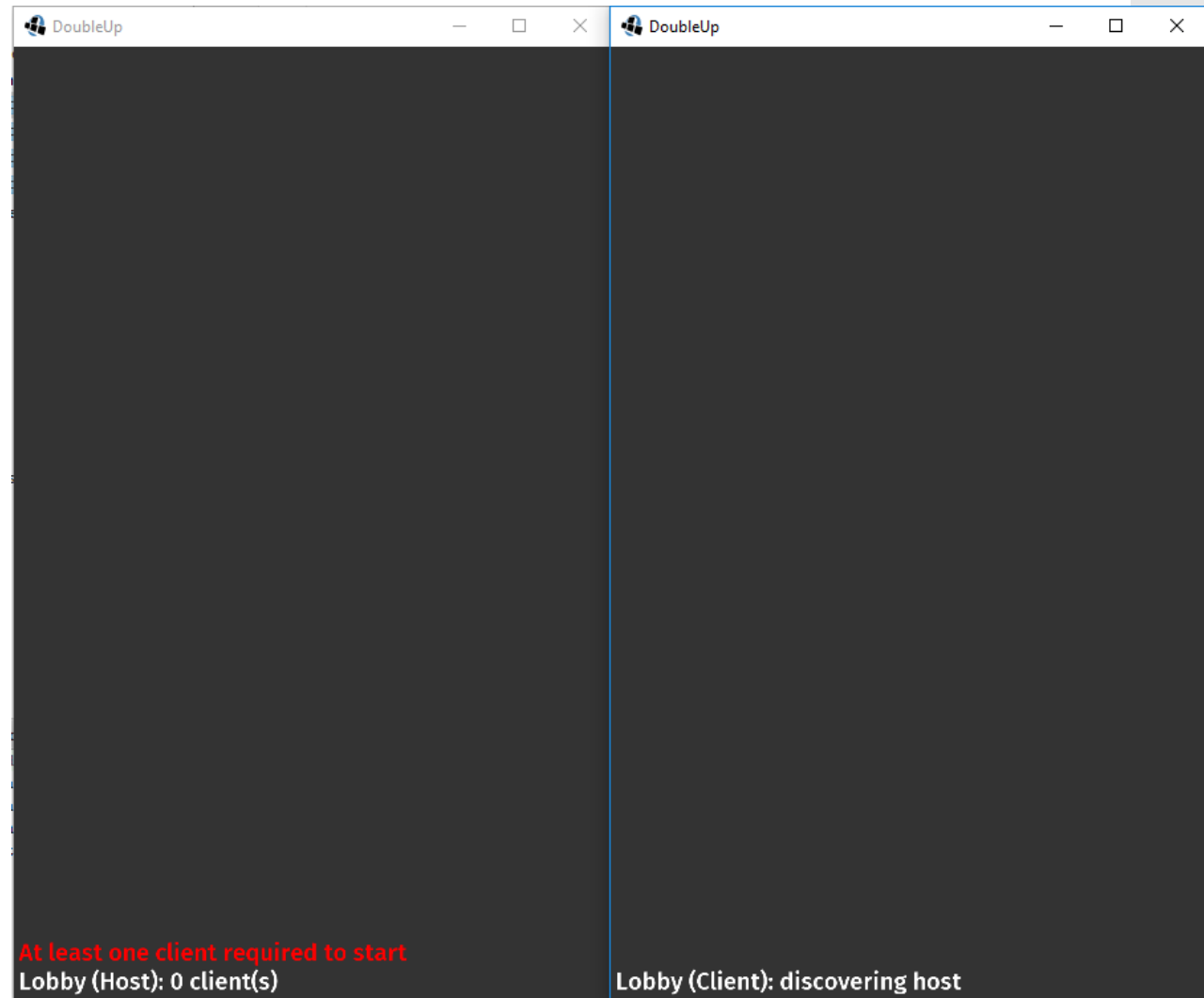
- Game App für Android
- Multiplayer-Reaktionsspiel
  - besteht aus mehreren Minispielen



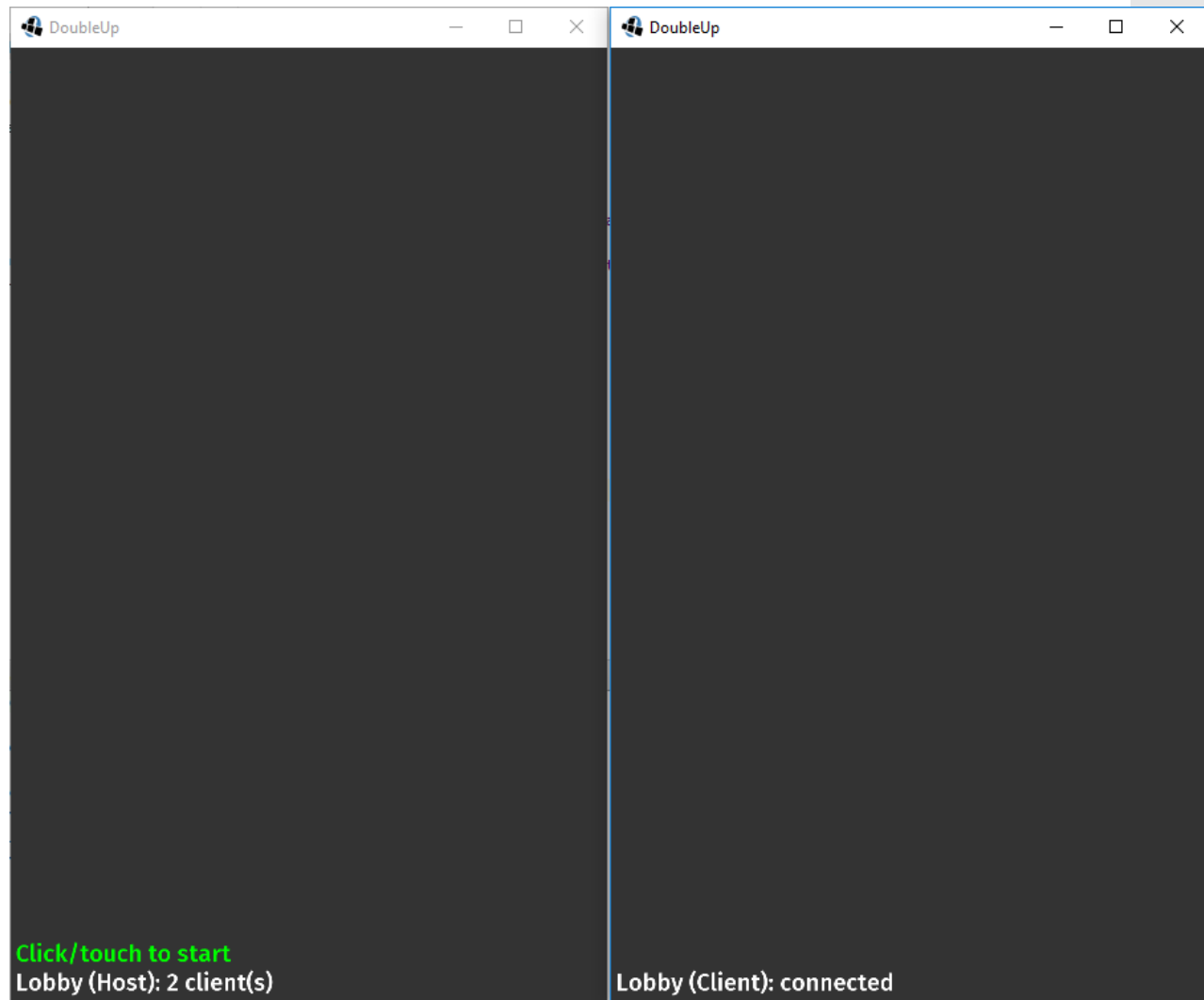
## Startbildschirm:



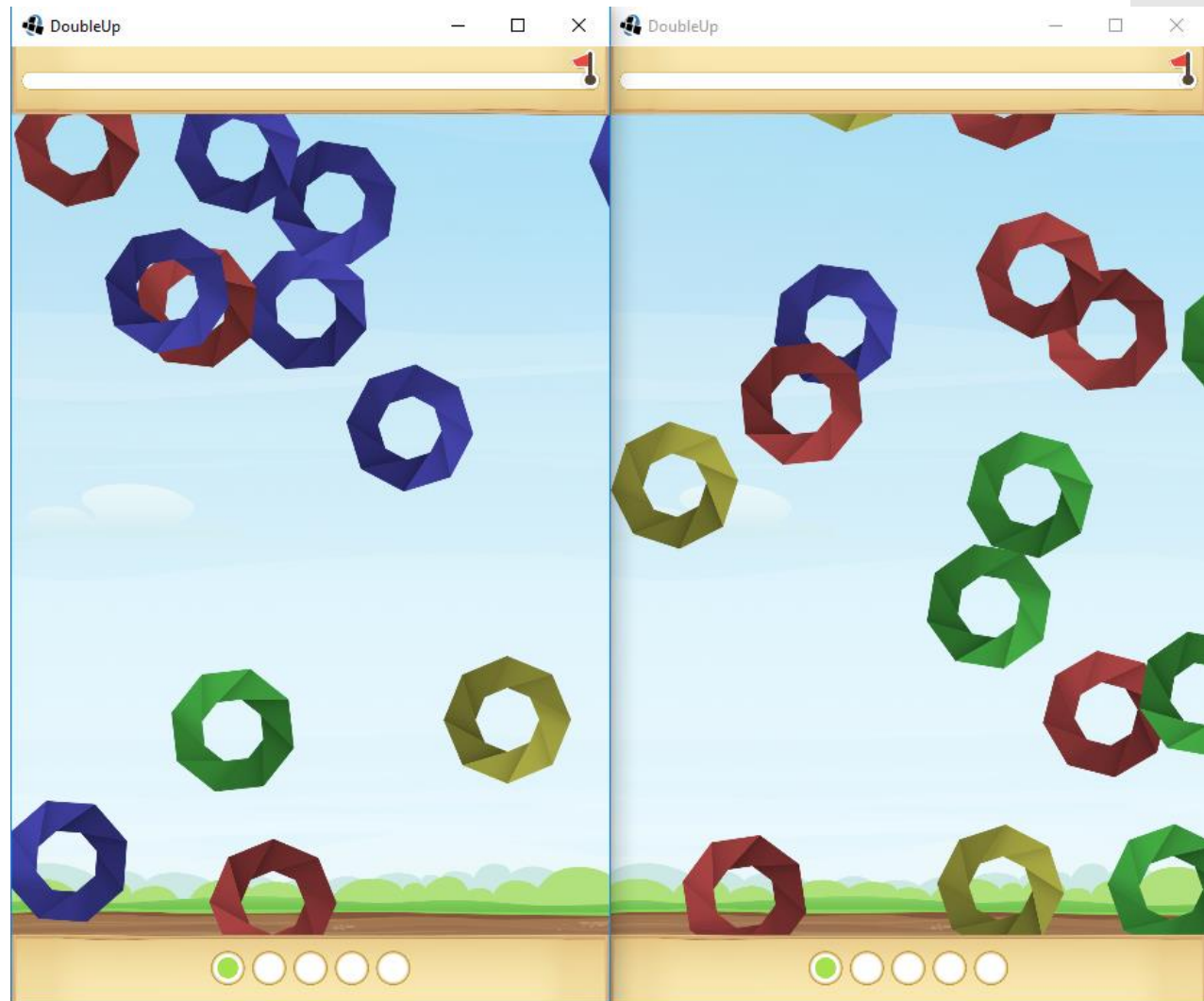
## Host/Client:



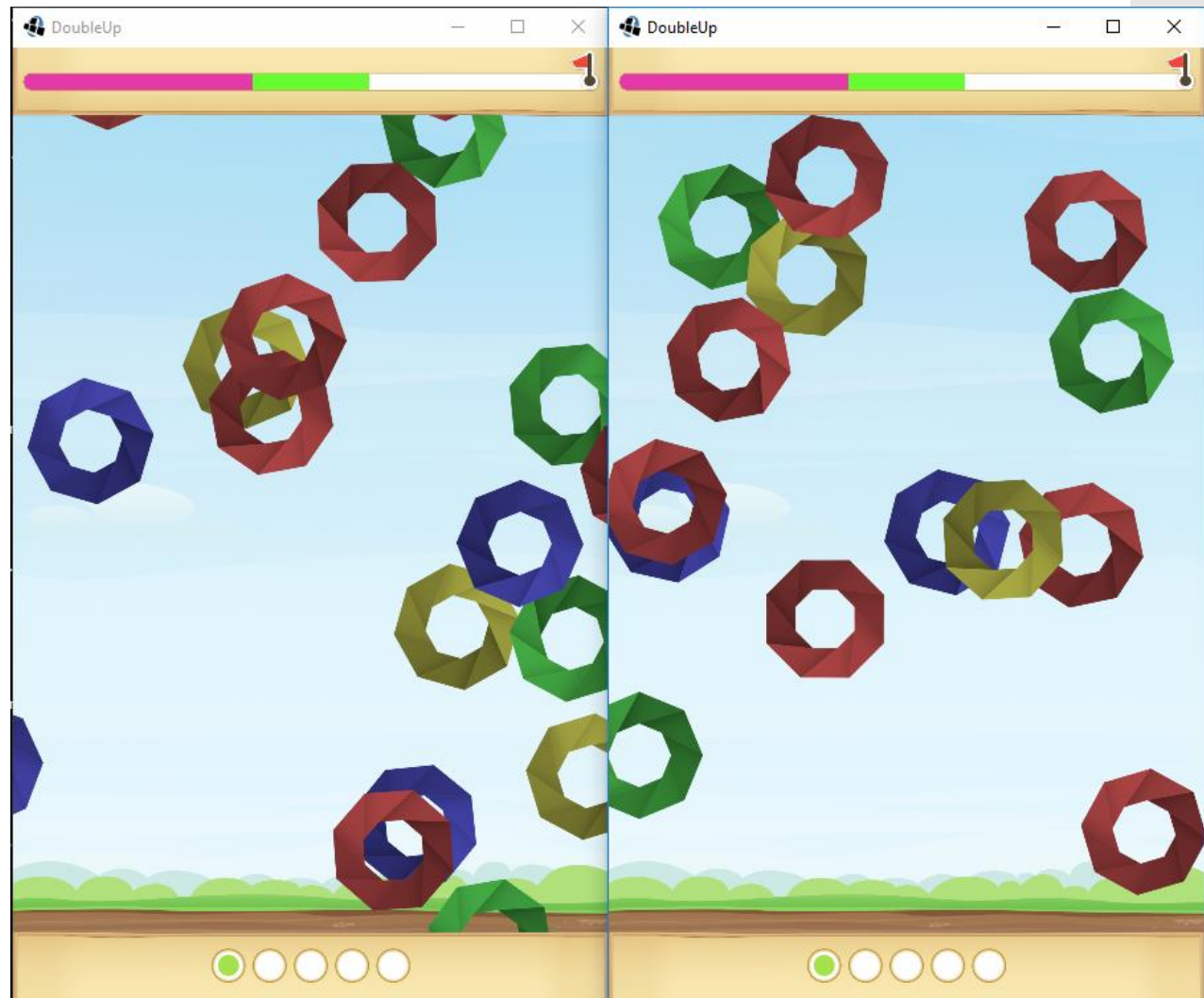
## Host/Client:



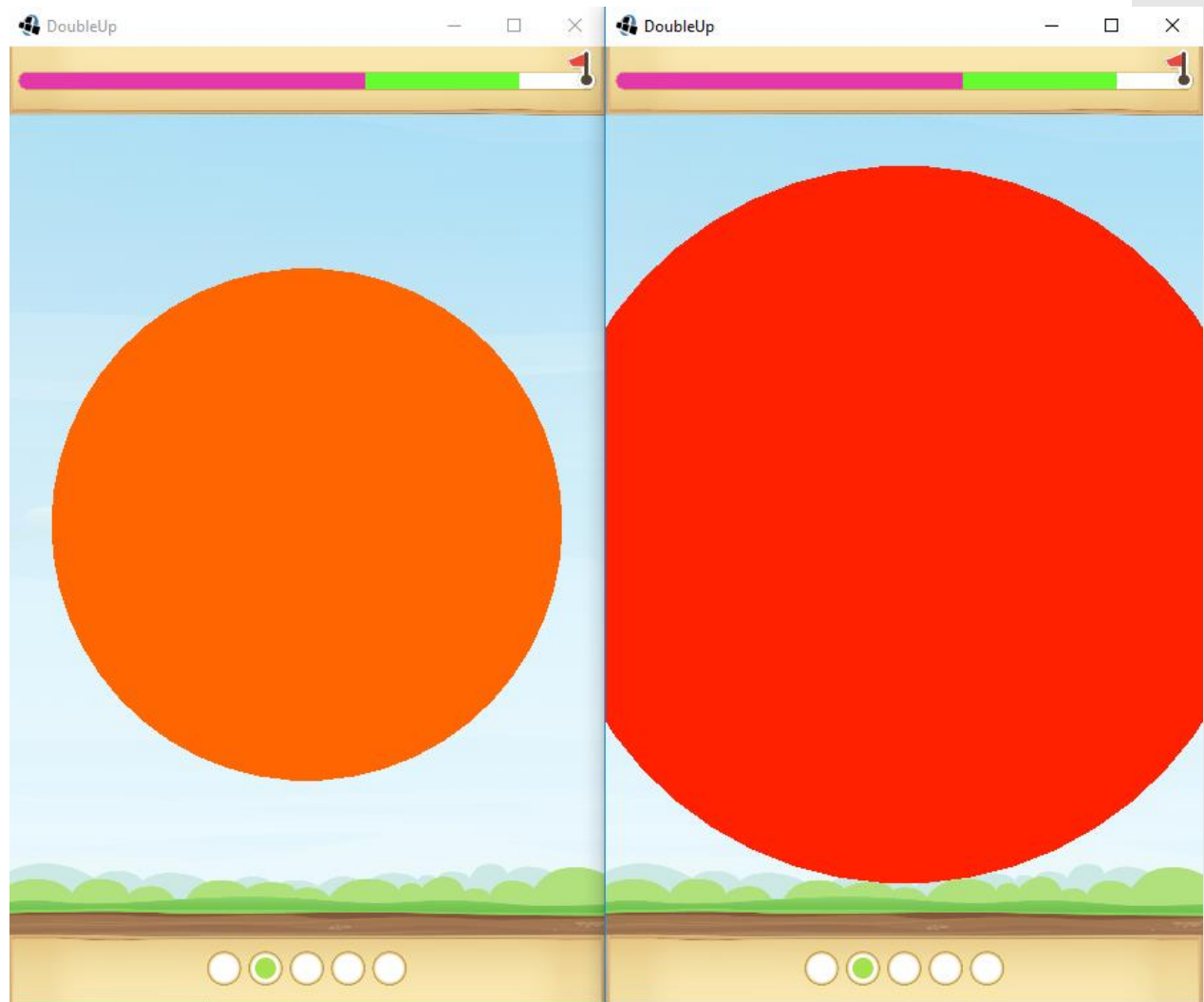
## 1. Minispiel:



## 1. Minispiel mit Fortschritt:

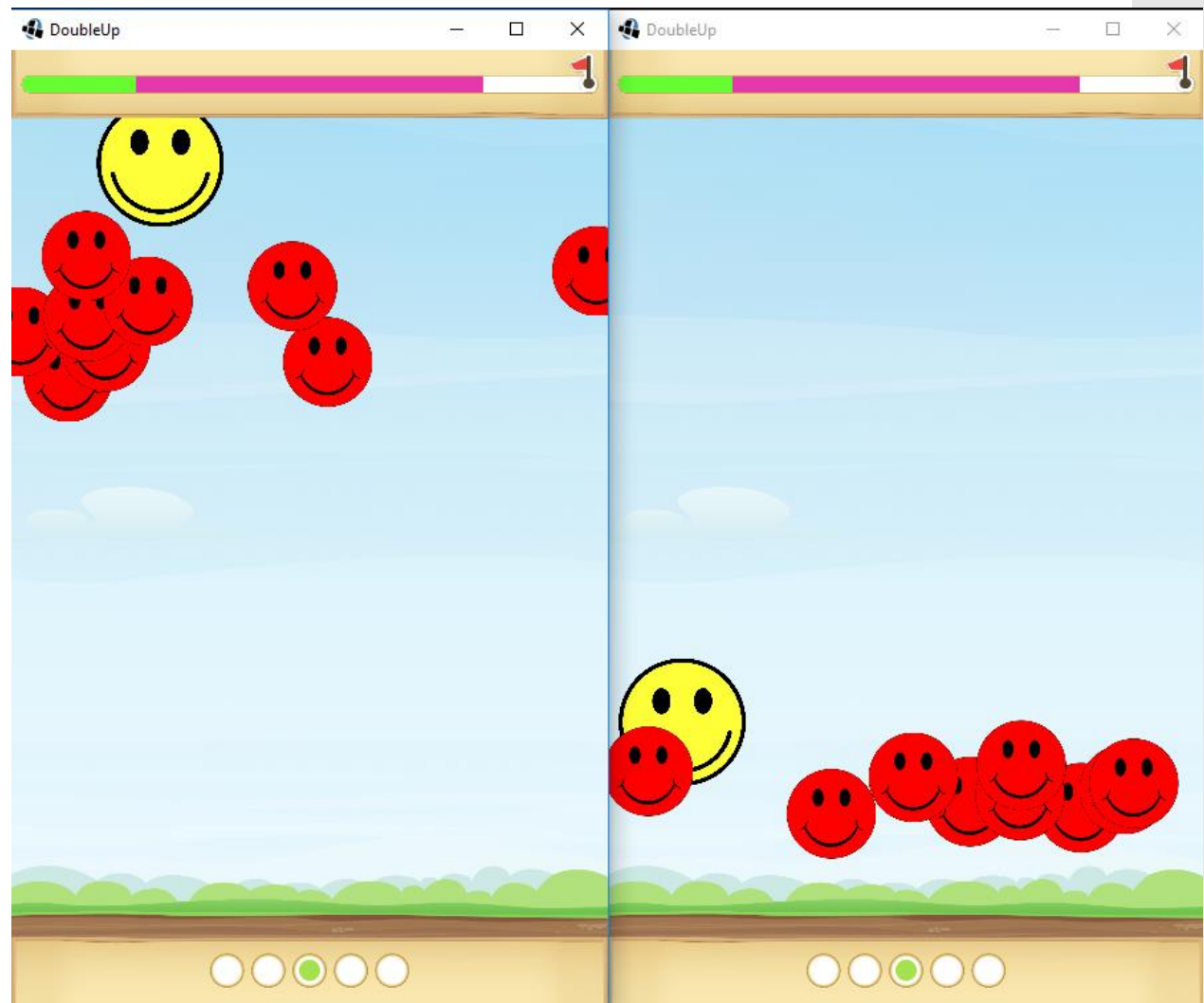


## 2. Minispiel mit Fortschritt:

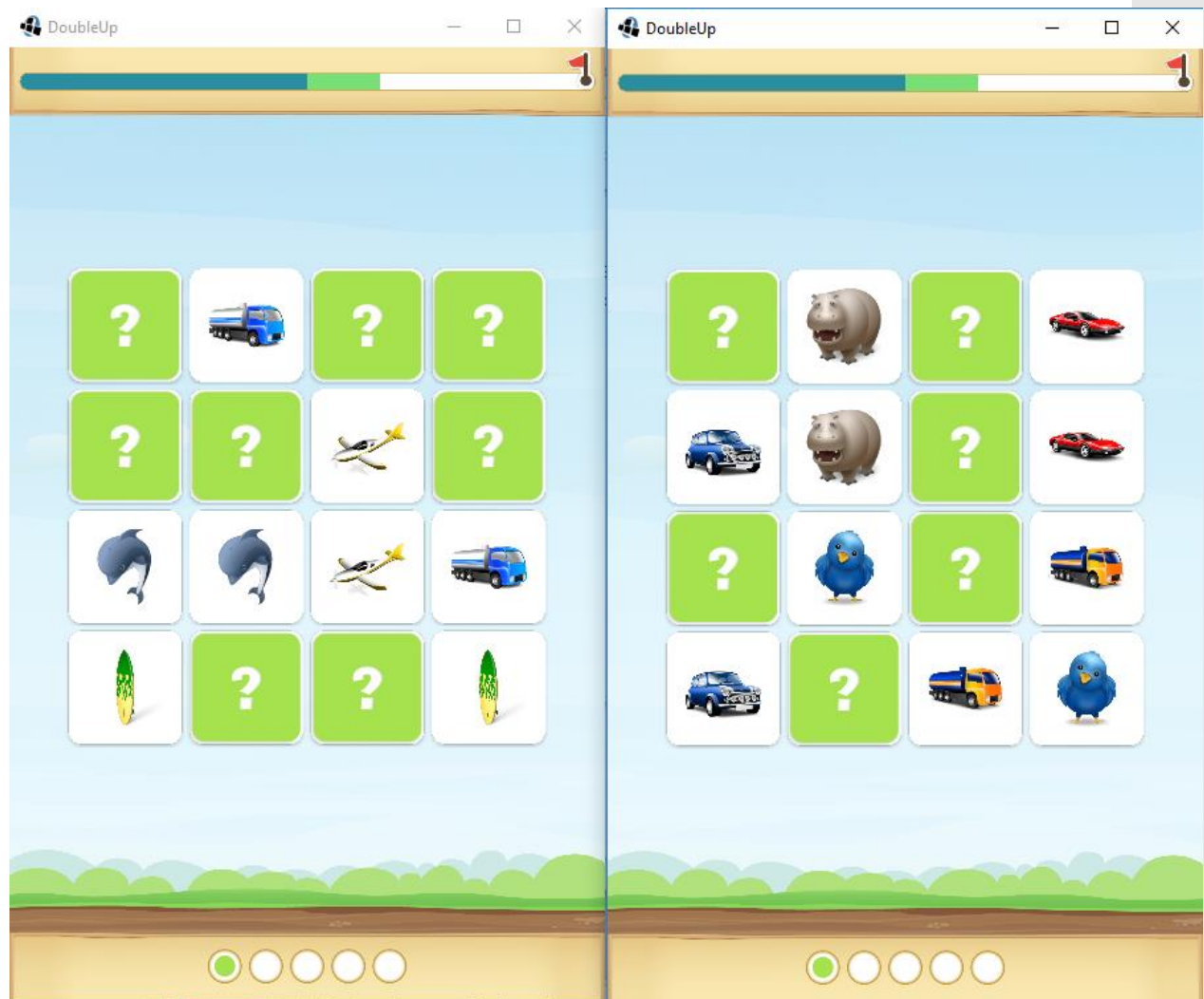




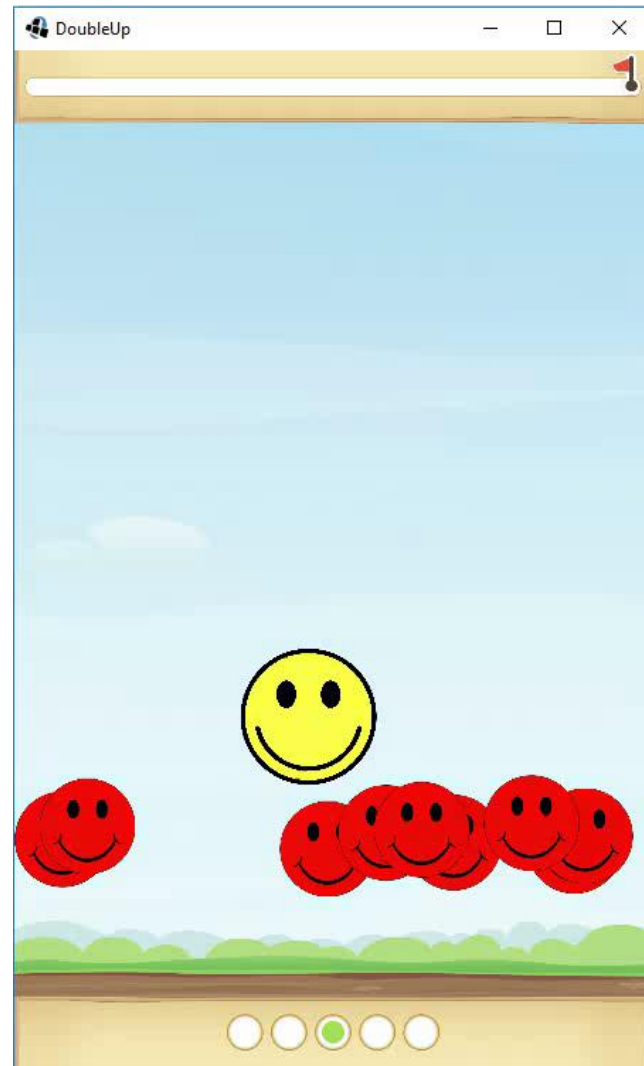
## 3. Minispiel mit Fortschritt:



## 4. Minispiel mit Fortschritt:



## Beispiel von Minispiel mit Musik und Sound



## Verwendete Technologien:

- Kommunikation / Versionsverwaltung
  - GitHub
    - Versionsverwaltung für Software-Projekte
- LibGDX
  - Java-Framework für plattformunabhängige Spieleentwicklung
  - Verschiedene Programmbibliotheken/Extensions für verschiedene Funktionen
- Netzwerkkommunikation
  - KryoNet (statt Android-P2P-Framework)
    - Java Library für TCP und UDP client/server network communication
      - z.B. Connecting a Client

## Was fehlt noch?

- Punkteverteilung
- Highscore
- Zwischenscreen
- Weitere Grafiken
- Weitere Sound Effekte (z.B. Ready, Set, Go!)
- Anleitungen für Minispiele
- Mehr Minispiele
- Double-Up Funktion
- Diverse Sachen (wie z.B. maximale Spieleranzahl)

Gibt es Fragen oder Anmerkungen?

