

Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt
Fakultät Informatik und Wirtschaftsinformatik

Dokumentation Programmierprojekt:

Spielesammlung



Oliver Gawron, Philipp Jung, Leonard Nickels, Frank Rügamer

Eingereicht am: 2. Juli 2017

Betreuer: Vitaliy Schreibmann
Zweitprüfer: Prof. Dr. Steffen Heinzl

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Spiele auf dem Smartphone	1
1.2	Ein Gerüst für Spielesammlungen	1
2	Grundlagen	2
2.1	Android	2
3	Architektur	3
3.1	Spielstände	3
	Verzeichnisse	4
	Listings	6
	Literatur	6

1 Einleitung

1.1 Spiele auf dem Smartphone

... sind heutzutage gang und gäbe. Ob kleine Mini-Spiele oder umfangreichere mit Tiefe, sie alle sind begehrt. Auch Sammlungen kleinerer Spiele erfreuen sich großer Beliebtheit. Doch muss man für diese meist schon viel Arbeit in die Menus und Navigation stecken. Das kann sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, Zeit die eigentlich in die Implementierung der Spiele selbst investiert werden sollte.

1.2 Ein Gerüst für Spielesammlungen

Deshalb haben wir ein Gerüst geschaffen welches das Hinzufügen von Spielen erleichtert. Zudem sind in der App auch exemplarisch einige Karten- und Brettspiele implementiert, um die Handhabung zu veranschaulichen.

Sowas wie UnterUnterPunkt

2 Grundlagen

2.1 Android

3 Architektur

3.1 Spielstände

LEONARD NICKELS

Spiele können gespeichert und wieder geladen werden. Dafür sind die Klassen `SavegameStorage`, `Savegame` und `SavegameAdapter` zuständig.

Savegame Dies ist das Spielstand-Objekt, welches alle Daten speichert, die nötig sind um ein Spiel fortsetzen zu können. Jedes `Savegame` ist dabei einzigartig.

SavegameStorage kümmert sich um das Speichern und Laden der `Savegame` Objekte. Diese werden als Liste serialisiert und auf dem Android Gerät gespeichert.

SavegameAdapter erstellt aus den gespeicherten `Savegame` Objekten, für jeden Spielstand eine Karte, welche in dem Fragment `Hub` in den `Recyclerview` als Liste von Karten geladen wird.

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Listings