

Mobilne komunikacije

Zadatak 10

1. Omogućiti pokretanje partije upotrebom socket-a na sledeći način:
 - a. Kreirati dugme za pokretanje partije.
 - b. Omogućiti povezivanje dva uređaja.
 - c. Nakon pokretanja partije, prikazati stranicu sa tajmerom i profilima oba igrača.
 - d. Nakon 5 sekundi omogućiti prelaz na drugu stranicu.
 - e. Nakon isteka vremena, vratiti se na glavnu aktivnost.
 - f. Voditi računa da oba igrača vide tajmer sinhronizovano.
2. Omogućiti sinhronizaciju rang listi na svakih 10 sekundi upotrebom alarm menadžera i servisa. Koristiti mockovane podatke ili podatke dobavljati iz baze.