



JÖNKÖPING UNIVERSITY
School of Engineering

iOS Development - TISN15 - A16

Assignment 1 - Expected result

Joacim Florén
David Nilsson
Rikard Olsson
Johan Rasmussen

CoffeBringer

Bakgrund

I vår applikation löser vi alla slöa kaffedrickande studenters, och andra kaffedrickares, största problem. Vem skall hämta kaffe? Vi har under vår tid som studenter insett att vi ofta är sugna på kaffe men inte alltid lika sugna på att springa iväg och hämta/köpa kaffe. Med tiden lyckades vi komma fram till att det var smart att klunsa om vem som skulle hämta kaffe. Vi la till en tvist till det hela genom att den som vann klunsen fick gå. Detta har ofta lett till ett ganska skönt avbrott i arbetet. Det skapar viss frustration när en spelare först tror han/hon vunnit för att sedan inse att det leder till "förlust". Det har gett oss många skratt och det har också utdelats en hel del tråkningar till de som får kila iväg och hämta kaffe. Nu tror vi att, som IT-studenter, att vi är redo att ta denna lilla lek till nästa nivå. Vi skapar en applikation där vi kan klunsa via våra telefoner.

Applikationen

I vår applikation ska en användare när denne startar applikationen antingen kunna ansluta via Bluetooth till ett befintligt spel eller skapa ett eget spel. Varje spelomgång kommer att kunna ha flera spelare och den som skapar spelet bestämmer över hur många rundor spelet ska pågå och hur många som "förlorar", dvs hur många som ska hämta kaffe. En användare ska kunna fylla i uppgifter om sig själv i en "settingsmeny". Under själva spelet skall en användare kunna välja på tre olika alternativ, sten sax eller påse. När alla användare har gjort sitt val ska dessa skickas till "host-telefonen" som räknar samman resultatet och returnerar resultatet som i sin tur renderas på respektive skärm. Varje runda avslutas med att en spelare har vunnit över övriga. Under tiden kan användare åkt ut längs resan. Om tre användare valt sten och två har valt sax innebär det att saxarna slås ut och rundan fortsätter med de som valde sten. Till slut är, som tidigare nämnts en spelare kvar och den vinner (förlorar, ett steg närmare att hämta kaffe). Spelet avslutas när förutbestämt, bestäms av "host", antal spelare vunnit (förlorat). En ny vy visar vilka som förlorat och således får springa iväg att hämta kaffe och spelet är slut.