



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences

Exposé
im Rahmen der Veranstaltung
„Entwicklungsprojekt interaktive Systeme“

Sommersemester 2015

Spiel 21 (Twenty-One)

Projektmitglied

Eduard König

Projektbetreunde Professoren

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Projektbetreuer

Franz Jaspers, B. Sc.

Sheree Saßmannshausen, B. Sc.

1. Nutzungsproblem

Einige Menschen halten sich gerne im freien auf und unternehmen zusammen verschiedene sportliche Aktivitäten, wie beispielsweise Laufen, Fußball oder auch Basketball. Und hierbei gibt es eine spezielle Variante des Basketballs Spiel 21¹. Dies ist ein Wettkampf Spiel, man kennt es eventuell noch aus dem Sportunterricht, was im freien zu zweit oder maximal zu vier Spielern gespielt werden kann. Es ist nicht einfach Freunde oder Wildfremde in eigener Nähe zu finden und diese dann zum Duell herauszufordern. Deshalb wäre es schön Gleichgesinnte beispielsweise nach dem baldigen Feierabend auf ein schnelles Spielchen einzuladen bzw. zu einem Duell herausfordern.

2. Zielsetzung

Das Ziel der Anwendung ist die Herausforderung zum Duell und das Finden der Basketballplätze in der eigenen Umgebung. Basketballplätze sollten von den Benutzern angelegt werden können und andere Benutzer dazu eingeladen werden. Das Versenden von Nachrichten sollte die Kommunikation und das Treffen vereinfachen. Mit Hilfe von GPS kann man sich zu jeweiligen Basketballplatz navigieren lassen. Nach dem Spiel kann man seine Spielergebnisse eintragen und dadurch auch sein Ranking gegenüber den anderen Spielern vergleichen.

3. Verteiltheit

Der Verlauf der Spielergebnisse wird persistent gespeichert und später ausgewertet. Dies ermöglicht dem System ein Matchmaking unter den Benutzern zu erstellen. Hierbei wird die Anwendungslogik auf mehrere Systeme verteilt und es findet keine interaktionsgetriebene automatisierte Datenverarbeitung. Anhand der Spielergebnisse kann ein passender Benutzer bzw. Rivale vom System vorgeschlagen werden.

Das System unterstützt die Benutzer bei der Kommunikation durch das Versenden von Nachrichten und das Auffinden von Basketballplätzen in der Umgebung.

4. Wirtschaftliche Aspekte

Es gibt viele Sportanwendungen auf dem Markt, in denen auch die Routen geplant und getrackt werden können, wie beispielsweise bei der Anwendung Runtastic Laufen & Fitness². Mit Hilfe von Google Maps können dort Lauf Routen erstellt werden. Doch aktuell gibt es leider keine Anwendung, die speziell für Basketballfreunde gedacht ist und im diesen Fall für das Spiel 21. Probleme bereitet sehr wahrscheinlich die genaue Eingabe der Mitglieder bzw. die Verifizierung der Ergebnisse, da man schnell falsche Daten eintragen kann. Dies könnte man jedoch unterbinden, indem jeder Spieler seine eigenen Eingaben nach dem Duell eingibt. Des Weiteren benötigen die Mitglieder einen Basketball und Endgeräte mit mobilen Internet-Zugang.

¹ Regeln: <http://www.sportunterricht.ch/lektion/spielen/spielen80.php> (Zugriff am: 16.04.2015)

² Quelle: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.runtastic.android> (Zugriff am: 16.04.2015)

5. Gesellschaftliche Aspekte

Stakeholder sind primär die Benutzer der Anwendung bzw. die Benutzer, die gerne Duelle und Wettkämpfe im freien austragen. Das System unterstützt die Benutzer beim Finden von Benutzern und begleitet diese bis zum Basketballplatz. Unverändert bleibt jedoch der Aspekt, dass man per Smartphone die eigenen Spielergebnisse einträgt und somit seinen Ranking vergleicht. Die Anwendung ist soweit einzigartig, da die Auswertungen zwischen den einzelnen Mitgliedern erstellt werden und so ein Feedback gegeben wird, um mehr Motivation bzw. Leistungsdruck zu schaffen.

6. Fragen

- Ist die Privatsphäre der Benutzer geschützt?
- Macht es Sinn Wetterdaten zu implementieren?
- Läuft die GPS Übermittlung über den Server oder den Client?