



Fachhochschule Köln  
Cologne University of Applied Sciences

# *Implementationspräsentation*

Im Rahmen der Veranstaltung  
„Entwicklung interaktiver Systeme“

Sommersemester 2015

## „Spiel-21“

Projekt von:  
Eduard König

# Projektidee

- ▶ Spezielle Variante des Basketballspiels "Spiel 21"
- ▶ Gemeinschaft für das Spiel aufzubauen
- ▶ Hilft unbekannte Benutzer in der Umgebung zu finden
- ▶ Registrierte Benutzer zu einem Wettkampf (Match) einladen
- ▶ Benachrichtigung bei Schlechtwetter (bspw. Regen) für ein bevorstehendes Match

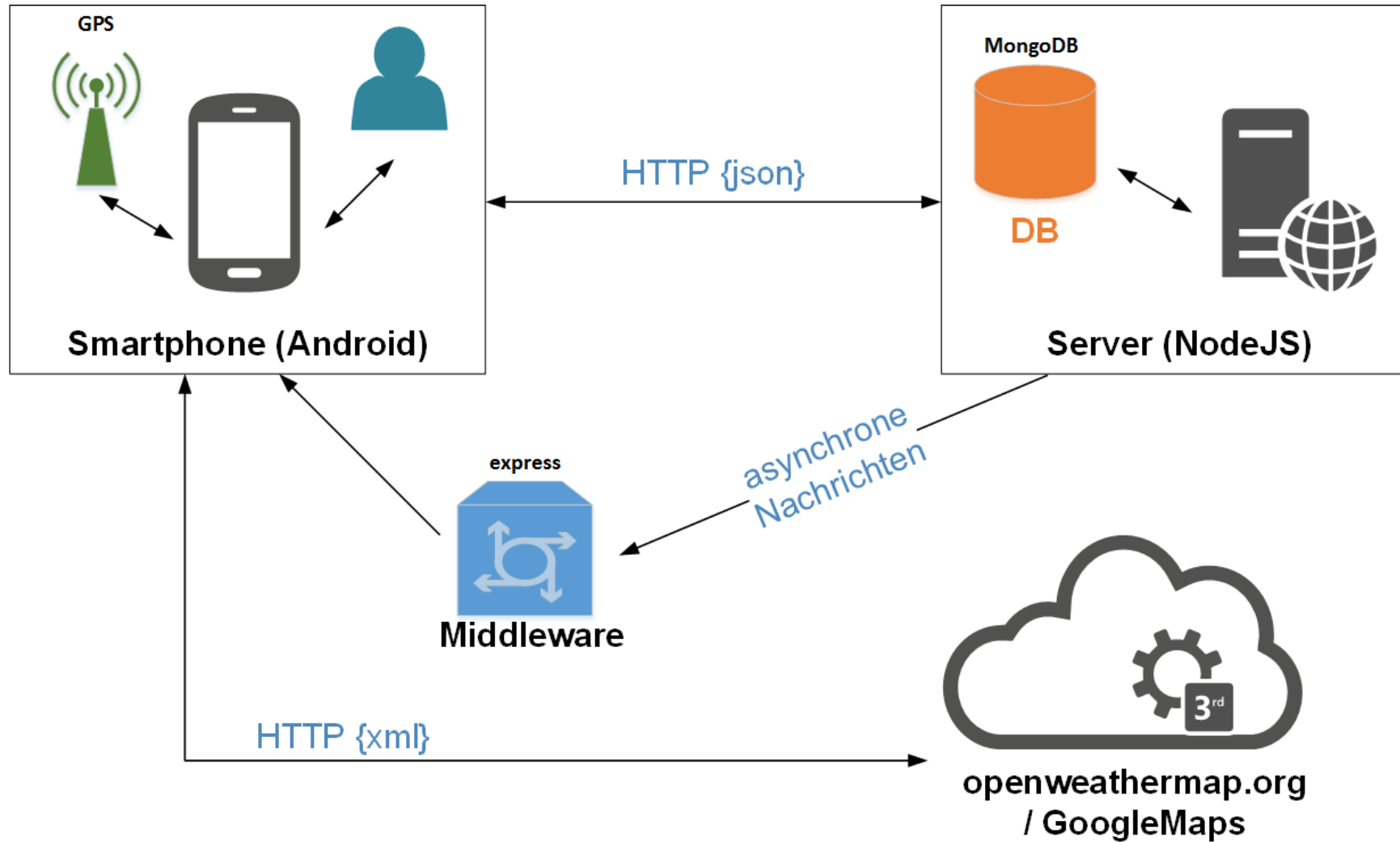
# Alleinstellungsmerkmal

- ▶ Kein ähnliches Konzept für das System
- ▶ Einladen von Spielern zu einem Match
  - ▶ Matchmaking (gleichstarke Gegenspieler aus der Umgebung)
- ▶ Finden von Basketballplätzen inkl. Navigation
- ▶ Spielergebnisse einsehen und eintragen
- ▶ Wetterinformationen abrufen

# Projektablauf

- ▶ Entwicklung des Konzeptes
- ▶ Bestimmte Artefakte waren schwer erreichbar
- ▶ Bei der Implementation gab es Schwierigkeiten Server/Client
- ▶ Meilensteine konnten eingehalten werden
- ▶ Meisten Ziele des vertikalen Prototypen wurden umgesetzt

# Systemarchitektur



# Anwendungslogik

```
1 // Externe Module laden
2 var app = require('express')();
3 var http = require('http').Server(app);
4 var io = require('socket.io')(http);
5
6 // Datenbank
7 var mongo = require('mongoskin');
8 //var ObjectID = require('mongoskin').ObjectID;
9 var db = mongo.db("mongodb://localhost:27017/database", {native_parser: true});
10
11 /** Debugging: JSLint und JShint */
12
13
14 // Vordefinierte courtsVariable mit Basketballplätzen
15 var courts;
16 db.collection('courts').find().toArray(function (err, result) {
17     courts = result;
18 });
19
20 // Vordefinierte usersVariable mit Benutzernamen
21 var users;
22 db.collection('users').find().toArray(function (err, result) {
23     users = result;
24 });
25
26
27 // Loginbereich mit post Ressource
```

# Zukunftsaussichten

- ▶ Matchmaking ausbauen
- ▶ Benachrichtigungen zu
  - ▶ den einzelnen Matches
  - ▶ Schlechtwetter
- ▶ Verschlüsselung der Daten