

Winterthur Yard: Zwischenstand Projekt

Maja Fritschi, Raphael Spörri, Florian Bosshard

Contents

1	Projektteam	2
2	Umgesetzte Funktionalitäten	2
3	Probleme die aufgetaucht sind	2
4	Offene Funktionalitäten	2
5	Screenshots	3

1 Projektteam

Das Projekt wird von folgenden Personen entwickelt:

- Maja Fritschi (fritsmaj)
- Raphael Spörri (sporr0)
- Florian Bosshard (bosshflo)

2 Umgesetzte Funktionalitäten

Folgend werden funktionalitäten aufgelistet die bis zum 6. November 2013 umgesetzt wurden

- Datenbank mit den entsprechenden Tabellen ist aufgesetzt, sowie mit Koordinats-Punkten befüllt.
- Anmelde-Screen wo man mit der Angabe des Namens sich für das Spiel einloggen kann. Der Name wird zum Server gesendet und in der Datenbank gespeichert. Eine neue Session wird gestartet.
- Die Koordinats-Punkte werden auf der Karte eingezeichnet und mit Linien verbunden. Es können auch Zwischenpunkte gesetzt werden, damit die Koordinats-Punkt nicht nur mit geraden Linien verbunden werden können.
- Die Logik des automatisch bewegen des MisterX ist implementiert.
- Mit click auf den Button "Catch me!" Wird die aktuelle Position des Spielers ermittelt und an den Server geschickt. Der Spieler erhält dann die Nachricht, ob er den MisterX gefangen hat, ob nicht oder ob er keinem Koordinations-Punkt auf der Karte zugewiesen werden konnte.

3 Probleme die aufgetaucht sind

Wir haben anfangs versucht mit jQueryMobile 1.4 zu arbeiten, sind dann aber auf Probleme beim einbetten der Karte gestossen. Daher haben wir zurück auf jQueryMobile 1.3 gewechselt.

4 Offene Funktionalitäten

- Finale Messages nach dem drücken auf den "Cach Me!"-Button erstellen.
- MisterX und die Spieler auf der Karte anzeigen.
- Side-Menu zur Navigation mit den einträgen Hilfe und About.

- Spiel und Session beenden sowie aufräumen der Datenbank ausprogrammieren.
- Mehr Punkte auf der Karte erfassen.
- Das GUI muss noch via einem Theme angepasst werden, damit die Applikation kein Standard-Aussehen hat.
- Spiel Testen

5 Screenshots