

Winterthur Yard: Zwischenstand Projekt

Maja Fritschi, Raphael Spörri, Florian Bosshard

Contents

1	Projektteam	2
2	Umgesetzte Funktionalitäten	2
3	Aufgetretene Probleme	2
4	Offene Funktionalitäten	3
5	Screenshots	4

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 Koordinatenpunkten 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 Koordinatenpunkte werden auf der Karte eingezeichnet und mit Linien verbunden. Es können auch Zwischenpunkte gesetzt werden, damit die Koordinatenpunkt nicht nur mit geraden Linien verbunden werden können.
- Die Logik, dass sich MisterX automatisch bewegt ist implementiert.
- Mit einem Klick 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 Koordinatenpunkt auf der Karte zugewiesen werden konnte. Die Position von MisterX auf der Karte wird angezeigt.

Die aktuelle Applikation kann unter <http://yard.prusik.ch> angeschaut werden.

3 Aufgetretene Probleme

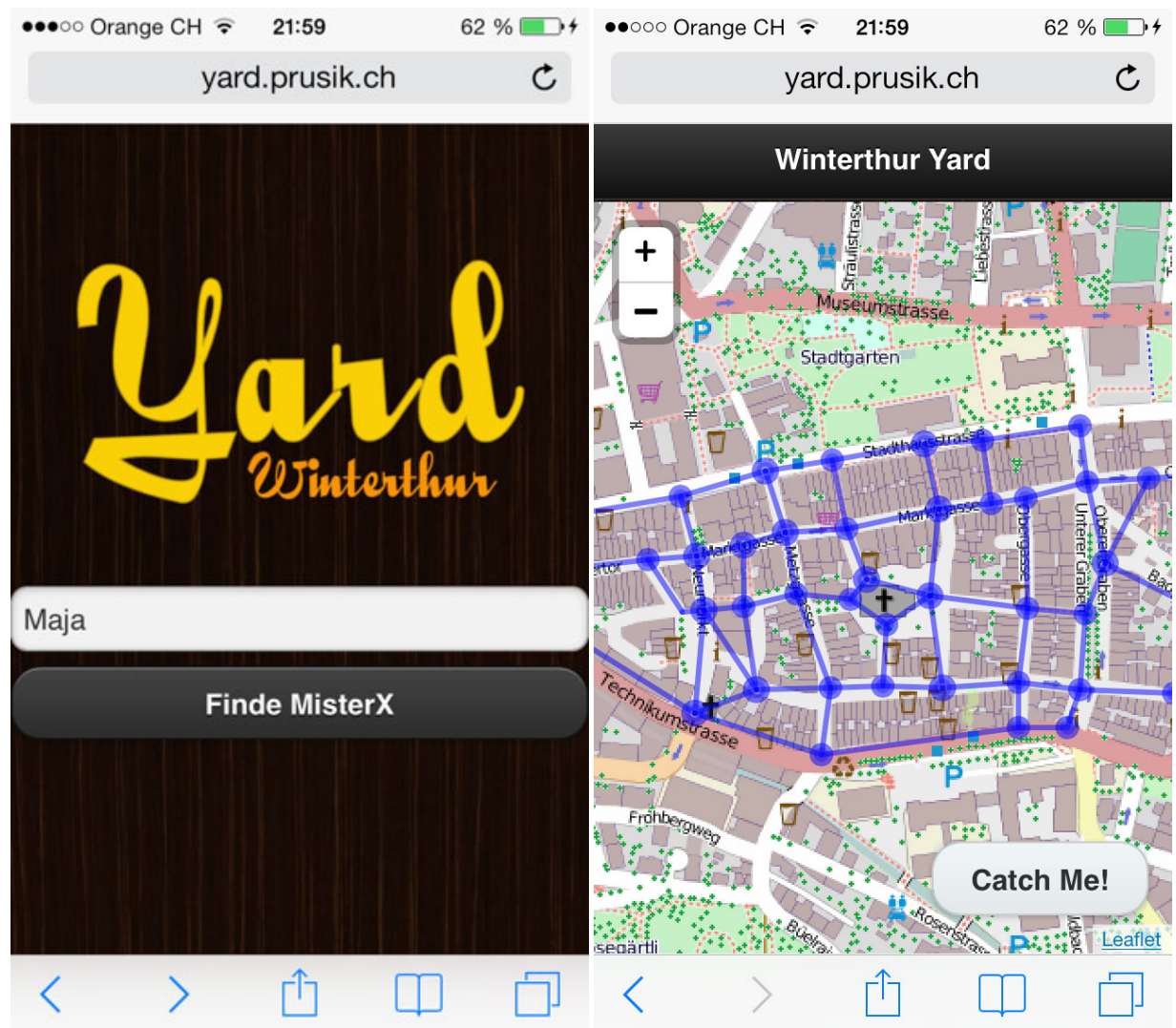
Wir haben anfangs versucht mit jQueryMobile 1.4 zu arbeiten, sind dann aber auf Probleme beim Einbetten der Karte gestossen. Daher haben wir zurück auf jQueryMobile 1.3 gewechselt.

Beim Loginscreen erscheint in gewissen Browsern kein Scrolling. Das Bild oberhalb des Login-Formulars skaliert nicht korrekt.

4 Offene Funktionalitäten

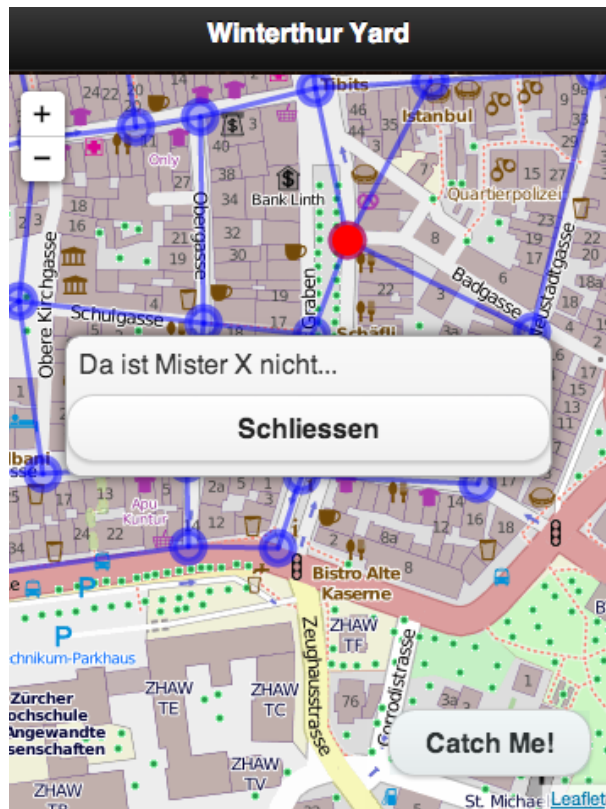
- Spielerpositionen in der Datenbank abspeichern und auf der Karte anzeigen.
- Side-Menu zur Navigation mit den Einträgen Hilfe und About.
- Spiel und Session beenden sowie Aufräumen der Datenbank ausprogrammieren.
- Mehr Punkte auf der Karte erfassen.
- Das GUI muss noch via einem Theme angepasst werden, damit die Applikation kein Standard-Aussehen hat.
- Finale Messages nach dem Drücken auf den “Cach Me!”-Button erstellen.
- Spiel testen

5 Screenshots





Wenn MisterX nicht gefunden wurde, wird seine letzte Position mit einem roten Kreis dargestellt:



Sowohl der Graph als auch die Anfrage werden über eine REST-API über JSON übertragen

Name	Path	Headers	Preview	Response	Cookies	Timing
a.tile.openstreetmap.org/17/68716						
45833.png	b.tile.openstreetmap.org/17/68711					
45832.png	c.tile.openstreetmap.org/17/68716					
45834.png	c.tile.openstreetmap.org/17/68711					
45832.png	a.tile.openstreetmap.org/17/68711					
45834.png	b.tile.openstreetmap.org/17/68716					
graph	/api/server.php					
webfont.js	ajax.googleapis.com/ajax/libs/webfont/1					
jquery-1.10.2.min.map	code.jquery.com					
jquery.mobile-1.3.2.min.map	code.jquery.com/mobile/1.3.2					
anfrage/	/api/server.php					