

# Winterthur Yard: Abschlussbericht Projekt

Maja Fritschi, Raphael Spörri, Florian Bosshard

## Contents

<b>1</b>	<b>Projektteam</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Umgesetzte Funktionalitäten</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Aufgetretene Probleme</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Offene Funktionalitäten</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Screenshots</b>	<b>3</b>

# 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 18. Dezember 2013 umgesetzt wurden:

- Der Spieler kann sich auf der Startseite mit einem Usernamen einloggen. Geprüft wird nur, ob er etwas eingibt. Kein Username ist nicht erlaubt. Ausserdem kann man auch nicht auf eine Subseite zugreifen, wenn man sich nicht eingeloggt hat.
- Hat der Spieler sich erfolgreich eingeloggt, sieht er einen Kartenausschnitt der Winterthureraltstatt. Weiter wird ihm mit einem roten Icon angezeigt, wo er sich befindet. Andere Spieler die ebenfalls angemeldet sind werden mit blauen Icons angezeigt. Der MisterX wird zu beginn noch nicht angezeigt.
- Befindet sich der Spieler auf einem der eingezeichneten Koordinaten-Punkte, kann er den Button “MisterX fangen” drücken. Es wird ihm im Erfolgsfall gesagt, dass er den MisterX gefangen hat. Ansonsten erfährt er wo sich der MisterX zu einem bestimmten Zeitpunkt befunden hat. Der ehemalige Standpunkt vom MisterX wird nun auch auf der Karte eingezeichnet.

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 Screenshots