

Mobile Computing 1

Abschlusspräsentation „Go App“

Inhalt

- ▶ Geplante Features
- ▶ Aktueller Stand
- ▶ Verbleibende Aufgaben
- ▶ Ausblick MC2
- ▶ Live Demo

Geplante Features

- ▶ Unterschiedliche Spielmodi:
 - ▶ „Aufzeichnen“-Modus
 - ▶ „lokaler Spieler vs. lokaler Spieler“-Modus
 - ▶ „Server“-Modus (Ausblick auf MC2)
- ▶ Kommentare/Anmerkungen/Variationen zu Spielen im „Aufzeichnen“-Modus

Aktueller Stand

- ▶ Spielen zu zweit am Gerät
- ▶ Tutorial
- ▶ „Record“ Modus
- ▶ Laden von Spielen aus dem .sgf Format

Verbleibende Aufgaben

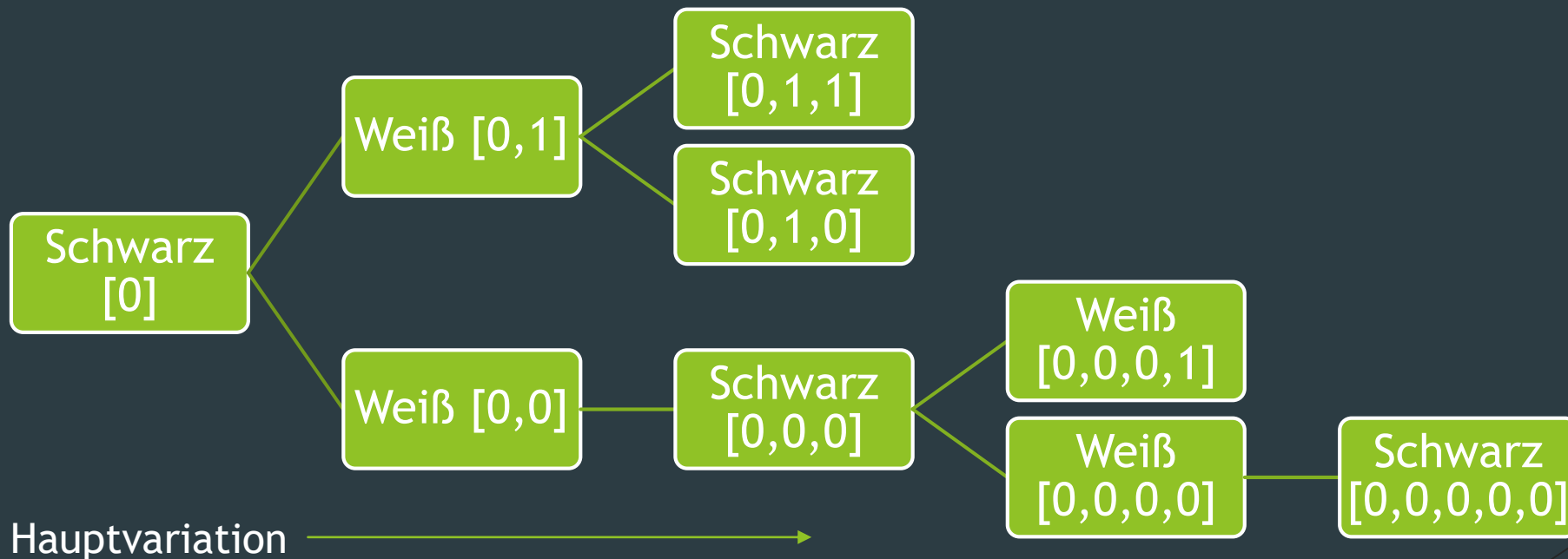
- ▶ Speichern von Spielen in das .sgf Format
 - ▶ Parser Programmierung schwierig
- ▶ Dokumentation
- ▶ Anzeigen von allen Variationen im Record Modus

Ausblick MC2

- ▶ Implementierung eines Client-Server Ansatzes
- ▶ Server → Match making, Zugverifikation
- ▶ Drei Instanzen des Spiels → Client A, Client B, Server
- ▶ Ausschließliche Übertragung der Zug-Daten

Ausblick MC2

- Speicherstruktur → Baum aus Zuginformationen



Ausblick MC2

► Zuginformationen: MoveNode Klasse

MoveNode

```
-children : ArrayList<MoveNode>
-parent : MoveNode
-actionType : gmi.actionType
-isBlacksMove : boolean
-isPrisoner : boolean
-position : int[]
-comment : String
-currentTime : long
-currentOtPeriods : byte

+MoveNode()
+MoveNode(gmi.actionType, boolean, int[], MoveNode)
+addChild(MoveNode) : int
+removeChild(MoveNode) : boolean
+getActionType() : gmi.actionType
+getChildren() : ArrayList<MoveNode>
+isBlackMove() : boolean
+setPrisoner() : void
+unsetPrisoner() : void
+isPrisoner() : boolean
+getPosition() : int[]
+getComment() : String
+getParent() : MoveNode
+getTime() : long
+getOtPeriods() : byte
```


Viel Spaß bei der LIVE Demo