

# Mobile Computing 1

Zwischenpräsentation „Go App“

# Inhalt

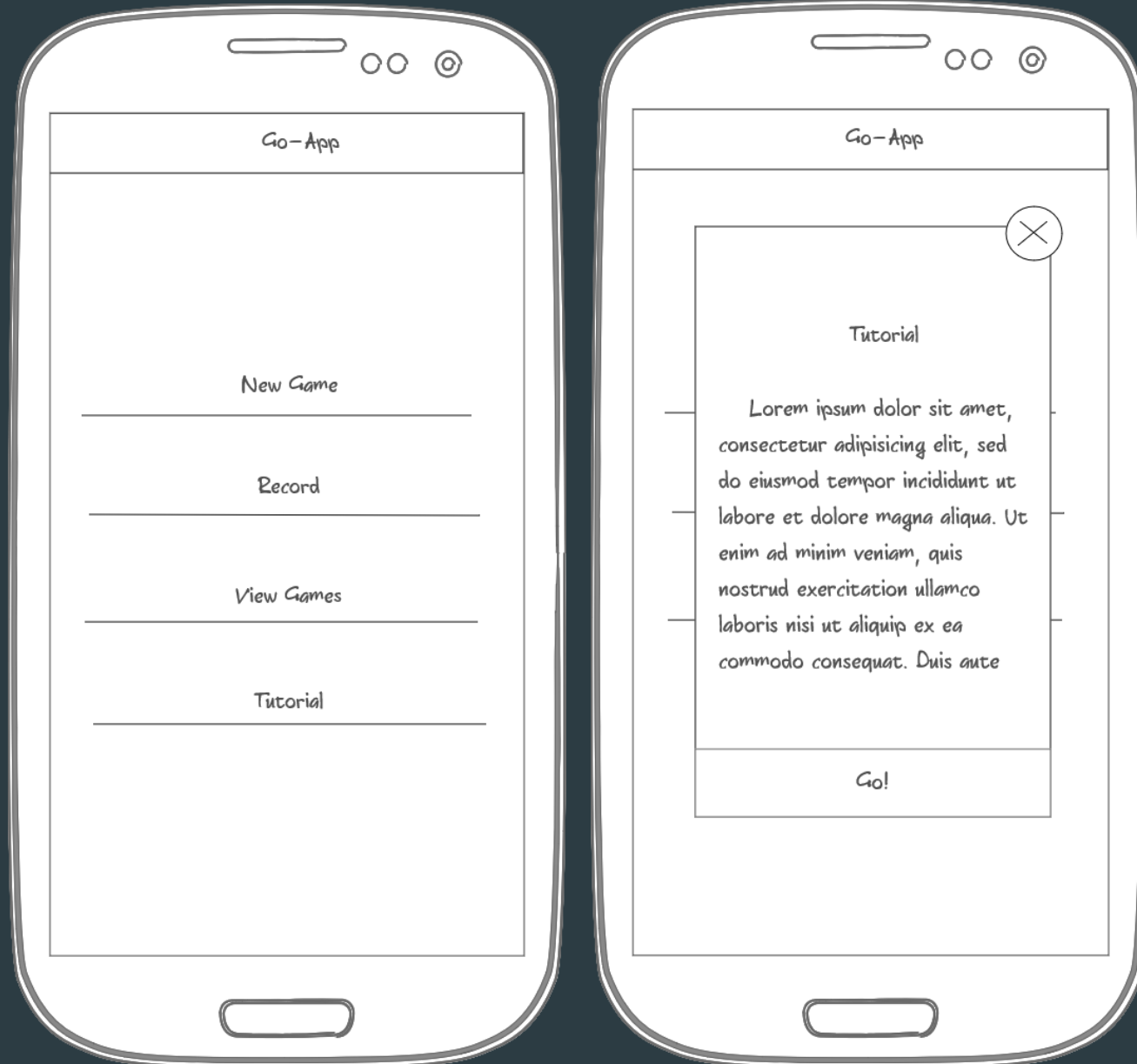
- ▶ Aktueller Stand
- ▶ Wireframes
- ▶ Das sgf-Format
- ▶ Aufgabenverteilung
- ▶ Verbleibende Aufgaben

# Aktueller Stand

- ▶ Startbildschirm mit Menu
- ▶ Auswahl der Optionen
- ▶ Laden von Spielen aus dem sgf-Format

# Wireframes

- Hauptmenü
- Tutorial



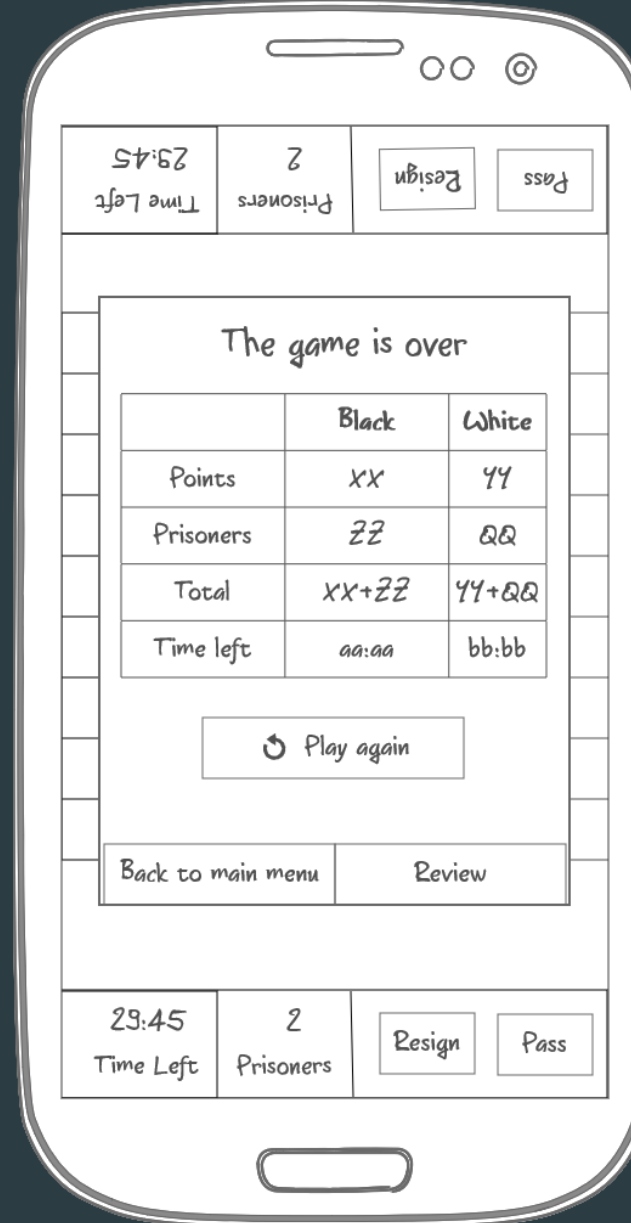
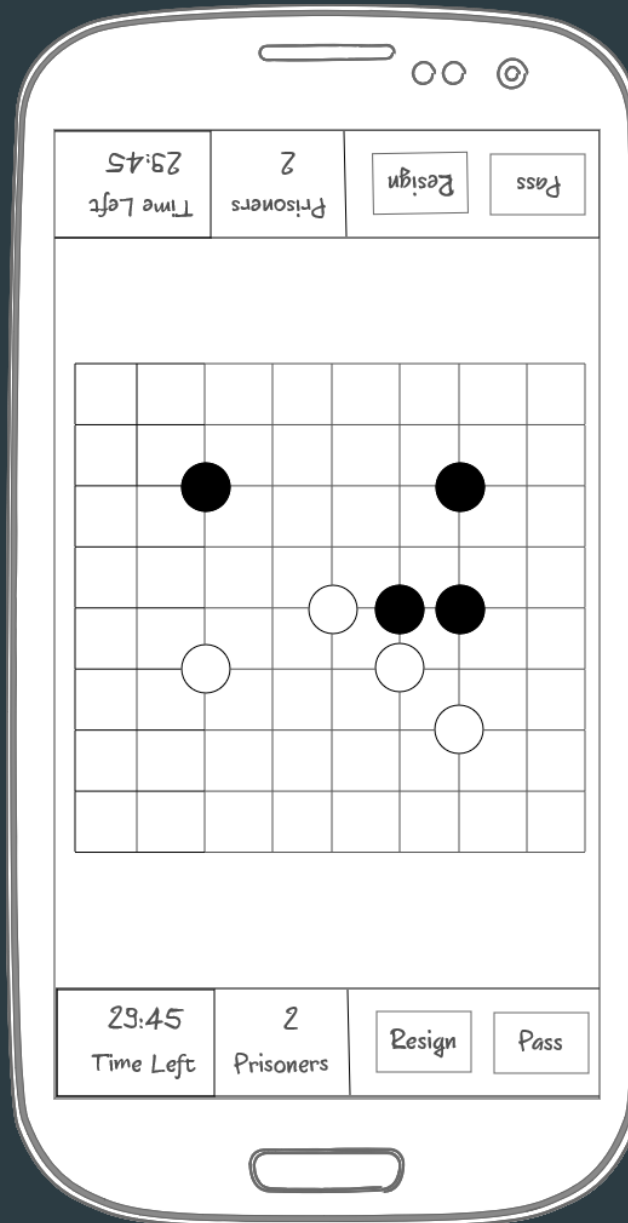
# Wireframes

- Neues Spiel



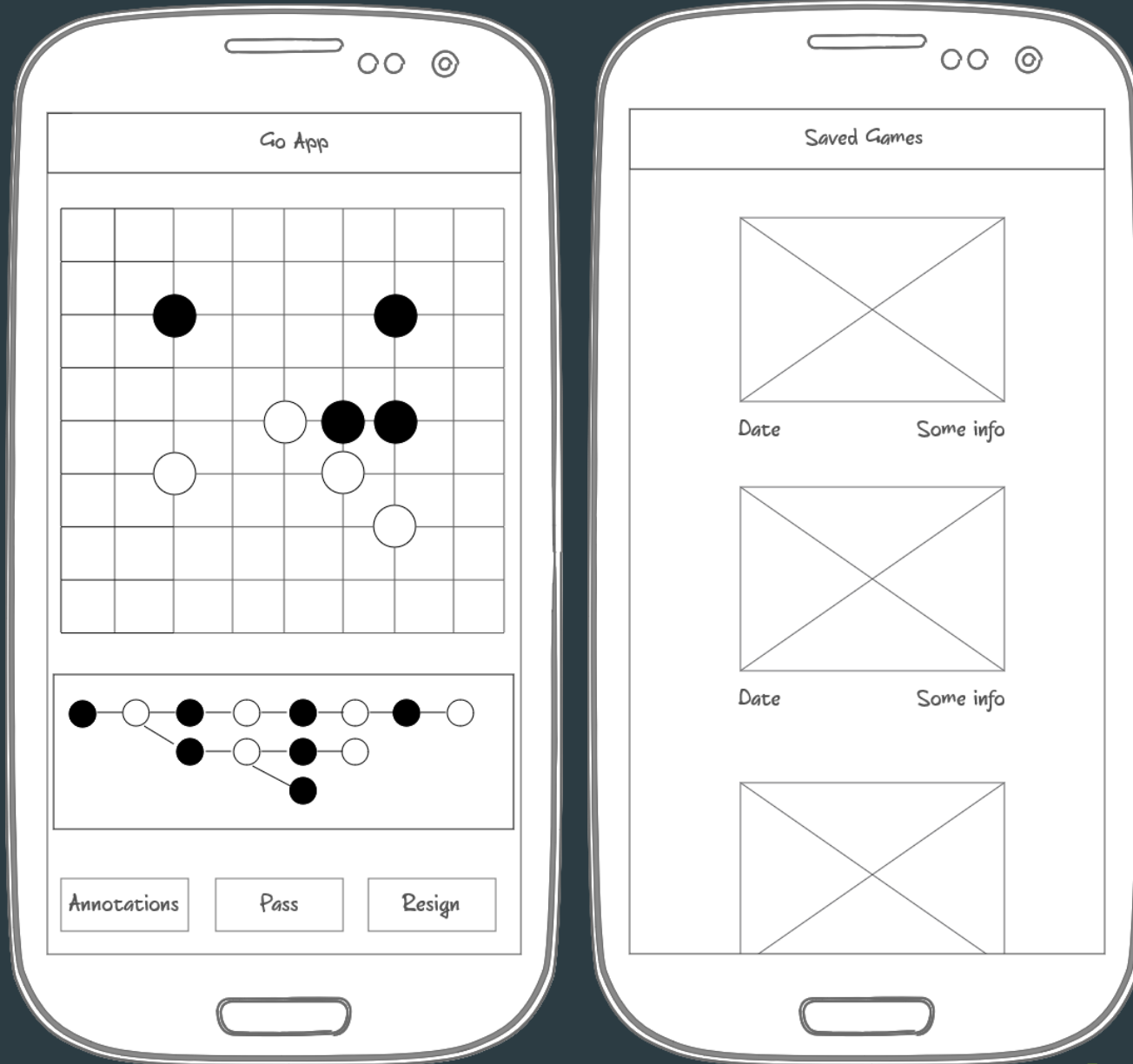
# Wireframes

- Spieler gegen Spieler
- Endzustand eines Spiels



# Wireframes

- Aufzeichnen  
Modus
- Spiel laden



# Das sgf-Format

- ▶ Textbasiertes Dateiformat
- ▶ Abkürzung für „Smart Game Format“
- ▶ Ursprünglich für das Go Spiel entwickelt inzwischen aber generell für Spiele mit 2 Personen geeignet
- ▶ Hauptsächlich für das Aufzeichnen von Spielen und das Speichern von Anmerkungen/Variationen gedacht



# Das sgf-Format

## ► Beispiel .sgf Datei:

```
(;GM[1]FF[4]CA[UTF-8]ST[2]
RU[Japanese]SZ[19]KM[0.50]TM[60]OT[25/600 Canadian]
PW[Player1]PB[Player2]WR[1k]BR[2k]DT[2016-05-05]RE[W+Resign]
;B[pd]BL[51.073]
;W[dp]WL[58.139]
(
  ;W[ec]WL[30]OW[5]
  ;W[jc]WL[30]OW[5]
  ;B[gc]BL[30]OB[5]
  ;W[id]WL[30]OW[5]
  (
    ;B[id]
    (
      ;W[jb]
      ;B[mb]
      ;W[jd]
    )
    ;W[ii]
    ;B[ij]
  )
)
)
```

# Aufgabenverteilung

## ▶ Hendrik:

- ▶ Umgang mit sgf-Dateien / interne Repräsentation eines Go Spiels
- ▶ Go - spezifische Details

## ▶ Felix:

- ▶ Graphische Elemente
- ▶ Architektur und Programmablauf

# Verbleibende Aufgaben

- ▶ Hauptscreen mit Spielbrett
- ▶ Spiellogik (Auszählen von Partien, verbotene Züge erkennen)
- ▶ Evtl. Anpassung der Styles