

Projet développement d'application nomade

Advanced ZombieRun

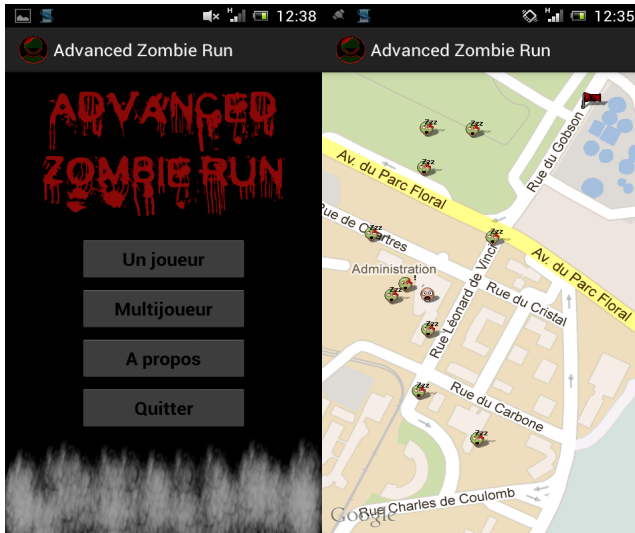
Tom BESSON, Willy FRANCOIS, Jean-Baptiste PERRIN, Joris
RUBAGOTTI

14 janvier 2013

Plan de la présentation

- Présentation du projet
- Les choix de développement
- La structure du projet
- Les problèmes rencontrés
- Les améliorations possibles dans l'avenir
- Conclusion

Présentation du projet



- Compatibilité avec la majorité des appareils mobiles
- Choix de l'API pour la Map
- Choix de la connectivité pour le multijoueur

La structure du projet

- HomeActivity
- PreferencesActivity
- GameMasterActivity
- GameEndActivity
- Map
- AboutActivity
- MultiplayerActivity
- RoomStayHostActivity

Les problèmes rencontrés

- Calcul de positions sur la map
- Conception du multijoueur

Les améliorations possibles dans l'avenir

- Implémentation du multijoueur en utilisant le Wi-Fi direct quand celui-ci sera plus généralisé (>50% des mobiles actuels)
- Ajout de nouvelles fonctionnalités

- Un projet avec une difficulté sous-estimé
- Des problèmes d'informations sur certaines fonctionnalités du projet(HotSpot)
- Un apport de connaissance sur le système d'exploitation android