

Väli­raportti: Steambeater

Sovelluksen idea

Steambeater on tilastojen seuranta- ja kirjaamisohjelma, jolla pystyy täydentämään Steamin keräämää pelistatistiikkaa läpäisy­­tiedoilla ja seuraamaan kirjastonsa läpäistyjen pelien osuutta. Perusideana siis käyttäjän Steam-videopelialustan pelien listaus, jossa käyttäjä voi asettaa pelejä läpäistyksi.

Mitä olemme toteuttaneet

Pelilista

Pelilista hakee Steam API:n avulla käyttäjän pelit, jotka asetetaan yksinkertaiseen listaan. Listan jokainen yksikkö sisältää pelin kuvan, nimen, pelatun ajan ja kolme statusnappia

Statuksen asettaminen

Läpäistyksi merkitsemisen lisäksi käyttäjä voi asettaa pelille myös ”unbeatable” (mahdoton läpäistä) statuksen, jos kyseessä on esimerkiksi päättymätön peli. Viimeinen status on ”ignored” joka piilottaa pelin alkunäkymän listasta.

Suodatus

Pelilista voidaan suodattaa statuksien mukaan. Näin käyttäjä voi rajata pois esimerkiksi piilotetut tai läpäistyt pelit. Jos kaikki valintalaatikot on valittu, näkee käyttäjä kaikki mahdolliset pelit.

Saavutukset

Listan peliä painettaessa sovellukseen aukeaa uusi laatikko, jossa näkyy kyseisen pelin kaikki saavutukset. UI toteutus on vielä tässä vaiheessa hieman keskeneräinen, mutta perusidea kehitetty ja tiedot latautuvat Steam API:sta.

Listan järjestely

Pelilista voidaan järjestellä pelien nimen mukaan aakkosjärjestyksessä tai pelien pelatun ajan mukaan. Ensin ideana oli järjestellä saavutusten mukaan, mutta tämä olisi luonut liikaa API kutsuja, joten päätimme poistaa kyseisen toiminnon.

Tietokanta

Tietokantaan tallennetaan sovelluksen käyttäjien pelit ja käyttäjän merkitsemät tiedot. Näihin tietoihin kuuluu onko käyttäjä läpäissyt pelin, onko peliä mahdollista läpäistä, ja kiinnostaako peli käyttäjää. Tietokannan toiminta ei kuitenkaan vielä ole täysin valmis, koska pääsimme kehittämään sitä vasta myöhemmällä vaiheella, koska yksi ryhmän jäsenistä, jonka vastuuna oli tietokannan luominen katosi ilmoittamatta. Esimerkiksi testejä tietokannalle emme ehtineet luomaan. Sprinteissä tietokanta-asioille oli varattu tarpeeksi aikaa.

Mitä emme ole vielä toteuttaneet

UI

UI on vielä keskeneräinen, eikä aikaa jäänyt esimerkiksi teeman muokkaamiseen. Päättävöitteena oli mahdollisimman monen toiminnan saaminen kuntoon, joten UI jäi taka-ajatuksiksi.

Pelien lataaminen ja käynnistäminen sovelluksen kautta

Ensin ideana oli, että sovellus lataisi ja käynnistäisi listalla olevia pelejä, mutta tähän ei jäänyt aikaa. Kyseessä olisi luultavasti paljon työtä vaativa tehtävä.

Muiden pelialustojen yhdistäminen

Sovellus oli alun perin suunniteltu käyttämään vain Steam-alustaa. Lisäsimme kuitenkin käyttäjätarinoihin muiden pelialustojen yhdistämisen, mutta tämä vaatisi aivan liikaa työtä, koska jokaisella olisi oma API, joka täytyisi opetella. Tätä tuskin aiomme lisätä sovellukseemme.

Arkkitehtuuri

