

Coding Dojo HTML5 / WP7

24 novembre 2011



Sujet

- Clone de Galcon
 - Démo : <http://www.galcon.com/flash/play.php>
- Multijoueur
- Client HTML5 « Mobile »
- Client WP7
- Serveur capable de répondre aux 2 écosystèmes

Serveur

- Déjà développé 😊
- Utilise SignalR : <http://signalr.net/>
 - Async signaling library for ASP.NET to help build real-time, multi-user interactive web applications.
 - Demo : <http://jabbr.net/>
- Appel « transparent » entre le client et le serveur !
 - Serveur : `Clients.addMessage(data);`
 - Client JS : `muHub.someServerMethod();`
 - Client C# :

SignalR : Client JS (Hub)

- Ajouter les bons scripts dont signalr/hubs
- `var myHub = $.connection.myHub;`
- `$.connection.hub.start();`
- `myHub.addMessage = function(value) {
console.log('Called addMessage(' + value + ')');
};`
- `myHub.someMethod().done(function(result)
{ }) .fail(function(error) { });`

SignalR : Client C# WP7

- Nuget SignalR.Client.WP7 ou récupérer sur la clé USB (Express)
- `var connection = new HubConnection("http://mysite/");`
- `myHub = connection.CreateProxy("Galcon.Server.GalconHub");`
- `myHub.On("notify", () => Console.WriteLine("notified!"));`
- `connection.Start();`
- `_myHub.Invoke("AddMessage", data);`

HTML5 / JS

- Serveur Web
 - Souci de cross-domain
 - Chrome !
- Canvas
- jQuery « de base »
- url : <http://178.170.121.207>

WP7

- Projet SilverlightXNA
 - Profil .NET
- Référence vers SignalR, Newton.Json & System.Threading.Tasks.WP71
- url : <http://178.170.121.207>

Méthodes à implémenter

- initPlanets
- refreshPlanets
- addShips
- join & reJoin

- launchAttack