



ulm university universität
ulm

Universität Ulm | 89069 Ulm | Germany

**Fakultät für
Ingenieurwissenschaften,
Informatik und
Psychologie**
Institut für Datenbanken
und Informationssysteme

Mobile Application Lab

Ausarbeitung zur App an der Universität Ulm

Vorgelegt von:

Fabian Fischbach, Luis Beaucamp und Tim Stenzel

Gutachter:

Marc Schickler

Betreuer:

Marc Schickler

2017

Fassung 3. April 2017

© 2017 Fabian Fischbach, Luis Beaucamp und Tim Stenzel

This work is licensed under the Creative Commons. Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/> or send a letter to Creative Commons, 543 Howard Street, 5th Floor, San Francisco, California, 94105, USA.

Satz: PDF-L^AT_EX 2_c

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
1.1 Motivation und Problemstellung	1
1.2 Zielsetzung	2
1.3 Struktur der Arbeit	2
2 Grundlagen	4
2.1 Quartettspiel	4
2.2 Mobile Plattform	5
2.3 Frameworks	6
3 Anforderungsanalyse	8
3.1 Funktionale Anforderungen	8
3.2 Nichtfunktionale Anforderungen	11
4 Konzept, Entwurf und Implementierung	13
4.1 Implementierungsdetails	13
4.2 Besonderheiten	19
4.2.1 Deckcreator und -editor	20
4.2.2 Down- und Upload von Decks	22
4.3 Architektur	25
4.3.1 Datenmodell und -speicherung	25
4.3.2 Klassen- und Activity-Architektur	26
4.3.3 Arbeitsaufteilung	27
4.4 Schwierigkeiten während der Implementierung	27
5 Anforderungsabgleich	29
5.1 Funktionale Anforderungen	30
5.2 Nichtfunktionale Anforderungen	31
6 Zusammenfassung und Ausblick	32

1

Einleitung

In dieser Dokumentation wird die Entwicklung einer Quartett-App im Rahmen des Anwendungsfaches “Mobile Application Lab” an der Universität Ulm vorgestellt und die dabei entwickelte Anwendung präsentiert.

1.1 Motivation und Problemstellung

Die Problemstellung wurde uns im Rahmen dieses Projektes schon gegeben, da wir uns auf die Entwicklung einer Quartett-App für Smartphones konzentrieren sollten. Das beliebte Kartenspiel soll für ein Smartphone umgesetzt werden und so zu jeder Zeit und an jedem Ort auch komplett ohne physische Karten spielbar sein.

Beim Betrachten des aktuellen Marktes für Quartett-Apps fällt schnell die Vielzahl an verschiedenen Apps auf. Diese weisen nach genauerer Untersuchung jedoch teilweise erhebliche Mängel auf. So sind manche von ihnen sehr veraltet und funktionieren nicht mehr richtig auf neueren Smartphone-Modellen. Auch entsprechen diese inhaltlich nicht unseren Vorstellungen einer guten Quartett-App. Sie sind sehr beschränkt, was die verschiedenen Spielmodi angeht, und enthalten meist nur ein einziges Kartendeck oder nur Decks aus einem bestimmten Themengebiet. In diesem Punkt wollen wir uns von den existierenden Apps absetzen.

1.2 Zielsetzung

Wir wollen also die Nachfrage des Marktes ausnutzen und eine eigene Quartett-Anwendung erstellen. Diese wollen wir auf Basis von Android und Java entwickeln. Dabei geht es uns primär darum, den Umgang mit den neuen Techniken zu erlernen und Erfahrung im Programmieren von Android-Anwendungen zu erlangen, sodass wir diese nach Abschluss des Projektes beherrschen.

Inhaltlich möchten wir eine Quartett-App entwickeln, die sich im Einzelspielermodus wie ein richtiges Quartett spielen lässt. Sie soll verschiedene Spielmodi haben, welche frei konfigurierbar sein sollen. Zudem soll die App nicht auf ein Deck oder einen Themenbereich beschränkt sein. Dies soll durch einen “Deckcreator” und eine Funktion zum hoch- und herunterladen von Decks realisiert werden. Die Anwendung soll zudem die Möglichkeit bieten, alle Karten anzusehen sowie laufende Spiele zu unterbrechen. Dabei soll die App benutzerfreundlich sein und schön aussehen, sowie auf dem Großteil der momentan verwendeten Android-Versionen lauffähig sein.

1.3 Struktur der Arbeit

In dieser Dokumentation werden zuerst die grundlegenden Quartett-Spielregeln erklärt, das Betriebssystem Android vorgestellt, sowie unsere verwendeten Frameworks präsentiert. Den Hauptteil bildet das Kapitel über die Implementierung, worin unsere App im Allgemeinen und mit ihren Besonderheiten vorstellt wird. Außerdem wird darin unsere Architektur gezeigt und auf Schwierigkeiten eingegangen, die während der Implementierungsphase auftraten. Darauf folgt ein Abgleich der Anforderungen mit der tatsächlichen Implementierung, und schließlich eine Zusammenfassung und ein Ausblick auf die Zukunft des Projektes.

1 Einleitung



Abb. 1.1: Quartett42 Logo

2

Grundlagen

2.1 Quartettspiel

Zum Quartettspielen sind natürlich einige Regeln notwendig, die im Folgenden erklärt werden.

Gespielt wird Eins gegen Eins, Spieler gegen Computer. Zuerst wählt der Spieler den Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel oder schwer) des Computers, dann den Spielmodus und das Limit für das Spielende (Zeit-, Runden- oder Punktemodus und entsprechend die Spielzeit, Runden- oder Punkteanzahl). Danach wird ein Deck gewählt und gemischt. Computer und Spieler bekommen jeweils die Hälfte der Karten verdeckt auf einem Stapel, bei dem immer nur die oberste Karte sichtbar ist, und es wird zufällig bestimmt wer mit dem ersten Zug beginnen darf. Ein Zug läuft im Grunde genauso ab wie beim "echten" Quartett: Der Spieler, der am Zug ist, wählt ein Attribut (Beispiel in einem Autoquartett: Höchstgeschwindigkeit) und nennt den entsprechenden Wert. Der andere Spieler gibt nun ebenfalls seinen Wert bei dem gewählten Attribut bekannt (Beispiel von oben: Höchstgeschwindigkeit) und die Werte werden verglichen. Für jedes Attribut wurde vor dem Spiel festgelegt ob für dieses ein höherer oder niedrigerer Wert gewinnt. Darauf basierend wird nun der Vergleich durchgeführt. Der Spieler mit dem besseren Wert gewinnt den Vergleich, bekommt beide Karten unter seinen Stapel und darf im nächsten Vergleich das Attribut wählen. Bei einem Unentschieden behält jeder seine Karte, legt sie unter seinen Stapel und der Spieler, der das Attribut gewählt hat, wählt auch das nächste. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf seinem Stapel hat, oder wenn das Limit des gewählten Spielmodus erreicht ist (Zeit abgelaufen / alle Runden ausgespielt / Punktlimit erreicht).

Dies sind die normalen Regeln und Spielmodi für ein Quartettspiel. In unserer App gibt es aber zusätzlich neben dem normalen Modus (bei dem jeweils, wie festgelegt, der höhere oder niedrigere Wert den Vergleich gewinnt) auch noch den sog. "Insane-Modus", bei dem jeweils nicht der vorher festgelegte höhere oder niedrigere Wert gewinnt, sondern genau umgekehrt. Damit es im Spiel dennoch nicht zu Verwirrungen kommt, ist neben jedem Attribut ein Pfeil, der angibt, ob (im aktuellen Modus) ein höherer oder niedrigerer Wert beim Vergleich gewinnt. Unabhängig vom Insane-Modus kann der Benutzer zusätzlich entscheiden, ob er den Expertenmodus spielen möchte oder nicht. Der Expertenmodus ist jedoch nichts für Anfänger, denn es werden die Werte einer Karte "zensiert" (durch ein '?' ersetzt), sodass man das Deck bzw. die Karten schon ein bisschen besser kennen muss, um hier erfolgreich zu sein.

2.2 Mobile Plattform

Android ist ein mobiles Betriebssystem, also für Smartphones und Tablets, das von Google entwickelt wurde und auf Linux basiert. Die App-Entwicklung ist geprägt durch einzelne Aktivitäten (eine Aktivität ist eine einzelne Bildschirmseite einer Android-App), die miteinander kommunizieren und in ihrer 'Lebenszeit' ein vorgegebenes Zustandsmodell 2.1 durchlaufen.

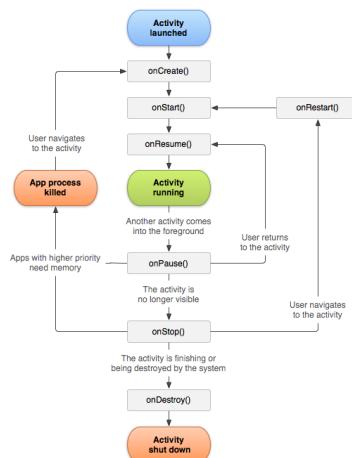


Abb. 2.1: Android Zustandsmodell¹

2 Grundlagen

Dieses Zustandsmodell ist auch anfangs einer der Nachteile von Android, da es nicht so leicht zu verstehen ist und uns einige Probleme bereitet hat. Nachdem wir uns aber im Laufe der App-Entwicklung immer mehr mit Android vertraut gemacht haben, war auch das Modell kein Problem mehr, sondern im Gegenteil sehr angenehm, da es sehr logisch und gut durchdacht ist. Eine weitere Schwierigkeit, die während der Entwicklung auftrat, ist die Vielzahl an verschiedenen Android-Versionen und Geräten. Da wir unsere App für so viele Versionen wie möglichen entwickeln wollten, kamen auch einige Probleme auf. Beispielsweise sind manche Libraries oder Frameworks erst ab einer bestimmten Android-Version verfügbar, und die vielen verschiedenen Geräte haben meist unterschiedliche Displaygrößen und Seitenverhältnisse.

Die Vorteile von Android überwiegen aber unserer Meinung nach, vor allem, nachdem man sich damit tiefer beschäftigt und sich eingearbeitet hat. Einer der größten Vorteile ist die sehr gute Dokumentation von Android, wodurch das Einlesen in die Möglichkeiten und Funktionen recht leicht ist. Auch die weltweite Verbreitung und Beliebtheit von Android ist hier ein Vorteil, da es sehr viele Entwickler gibt und so jedes Problem schon einmal aufgetreten ist und daher auch meist schon Lösungen oder Hilfestellungen verfügbar sind.

Außerdem wird Android stetig Weiterentwickelt, weshalb immer mehr möglich ist und der Umgang mit bestimmten Funktionen, wie etwa der Zugriff auf Gerätelfunktionen wie Kamera oder Galerie, immer leichter wird. Weitere Vorteile für uns sind die Vertrautheit mit Java und die Einfachheit der eigens von Google bereitgestellten Entwicklungsumgebung, "Android Studio".

2.3 Frameworks

Frameworks sind Ansammlungen von Funktionen, die wieder verwendet werden können um einen gezielten Bereich der Implementierung zu erleichtern und die Anzahl an neu zu implementierenden Funktionen zu verringern.

Wir haben in unserer App drei Frameworks als Hilfen genutzt:

¹<http://www.javatpoint.com/images/androidimages/Android-Activity-Lifecycle.png>

2 Grundlagen

- Picasso²: Erlaubt einen wesentlich einfacheren Umgang hinsichtlich Anzeige, (asynchronem) Laden, und Transformation von Bildern.
- MPAndroidCharts³: Ermöglicht die Erstellung von Diagrammen - in unserem Fall Kuchendiagramme zur Visualisierung der Statistiken
- Floating Action Button / Floating Action Menu⁴: Eine Erweiterung des standardmäßigen Floating Action Buttons in Form eines Menüs, das ein- und ausgeklappt werden kann.

²<http://square.github.io/picasso/>

³<https://github.com/PhilJay/MPAndroidChart>

⁴<https://github.com/Clans/FloatingActionButton>

3

Anforderungsanalyse

Zu Beginn des Projekts war es unsere Aufgabe, die funktionalen und nichtfunktionalen Anforderungen für die Anwendung zu definieren und festzuhalten. Dies sollte dazu dienen, ein klares (minimales) Ziel bei der Implementierung zu haben sowie den Überblick über die gewünschten Funktionen zu behalten. Die letztendliche App ist bei vielen Teams leicht abweichend, da einige Entwurfsentscheidungen noch während der Implementierung getroffen wurden. Im Folgenden werden diese Anforderungen tabellarisch dargestellt. Sie wurden genauso definiert und nicht während oder nach der Implementierungsphase angepasst. Jede der Anforderungen hat einen eindeutigen Identifikator (ID), einen Titel (TITEL), und eine Beschreibung (BES).

3.1 Funktionale Anforderungen

ID:	FA1
TITEL:	Startmenü
BES:	Nach dem Start der Anwendung sieht der Benutzer ein Startmenü mit den Einträgen „Spiel starten“, „Einstellungen“, „Spielregeln“, „Deckübersicht“ („Rangliste“), („Infos“)

3 Anforderungsanalyse

ID:	FA2
TITEL:	Einstellungen
BES:	Es gibt eine Möglichkeit, die Spieleinstellungen zu ändern. Diese umfassen Schwierigkeitsgrad, Soundeffekte (an/aus) und Spielmodus (Rundenbasiert / Zeitbasiert / Kartenbasiert)

ID:	FA3
TITEL:	Spielregeln
BES:	Es gibt eine Möglichkeit, die Spielregeln anzuzeigen.

ID:	FA4
TITEL:	Infoseite
BES:	Es gibt eine Möglichkeit, eine Infoseite (mit Copyright- und weiteren Informationen) anzuzeigen

ID:	FA5
TITEL:	Deckübersicht
BES:	Der Benutzer hat die Möglichkeit eine Liste mit allen verfügbaren Decks anzuzeigen. Beim Auswählen eines Decks kann der Benutzer durch die Karten des Decks scrollen. Dabei sieht er bei jeder Karte das Bild und die Attribute. Außerdem kann der Benutzer auf der Deckübersichts-Seite neue Decks hinzufügen. Diese Decks dienen als „Erweiterung“ und der Benutzer kann sie sich herunterladen.

ID:	FA6
TITEL:	Spiel starten
BES:	Der Benutzer hat vom Startmenü aus die Möglichkeit, das Spiel zu starten. Dafür öffnet sich ein Dialog, auf dem der Benutzer das Deck auswählt und festlegt, ob er gegen einen anderen Spieler oder gegen einen Computer spielen will. Danach werden die Karten auf die beiden Spieler verteilt und es wird zufällig bestimmt, welcher Spieler beginnt.

3 Anforderungsanalyse

ID:	FA7
TITEL:	Spielablauf
BES:	Während des Spiels sieht der Spieler pro Runde nur seine „oberste Karte im Stapel“. In einer Runde werden die Werte des erstgewählten Attributs verglichen. Nach Auswahl eines Attributs vom ersten Spieler werden die zu vergleichenden Werte beider Spieler angezeigt und das gewinnende Attribut markiert. Bei einem Gleichstand werden die Karten beider Spieler unter den jeweils eigenen Stapel gelegt.

ID:	FA8
TITEL:	Spielstand anzeigen
BES:	Während des Spiels wird dauerhaft der Spielstand (Anzahl Karten Spieler 1 : Anzahl Karten Spieler 2) angezeigt.

ID:	FA9
TITEL:	Spielzeit anzeigen
BES:	Beim zeitbasierten Modus wird neben dem Spielstand auch die verbleibende Rundenzeit und die verbleibende Gesamt-Spielzeit angezeigt.

ID:	FA10
TITEL:	Spielende
BES:	<p>Das Spiel ist vorbei, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Alle Modi] ein Spieler alle Karten hat (Dieser Spieler hat gewonnen) • [Zeitbasiert] die Zeit abgelaufen ist (Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen) • [Rundenbasiert] die vorher ausgewählte Anzahl an Runden gespielt worden sind (Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen)

3 Anforderungsanalyse

ID:	FA11
TITEL:	Speicherung der Daten
BES:	<p>Die Daten des Spiels (Decks, Karten und ihre Attribute) werden in einer Datenbank gespeichert. Dabei gilt für jedes Deck:</p> <ul style="list-style-type: none">• Die Anzahl an Karten soll eine gerade Zahl zwischen 16 und 64 sein.• Die Anzahl an Attributen soll eine Zahl zwischen 5 und 10 sein.• Für jedes Attribut wird spezifiziert, ob ein höherer Wert oder ein niedriger Wert gewinnt.

3.2 Nichtfunktionale Anforderungen

ID:	NFA1
TITEL:	Entwicklungssprache und -Umgebung
BES:	Die Anwendung wird in Java mit der Entwicklungsumgebung „Android Studio“ entwickelt und soll auf Geräten mit Betriebssystemen ab Android [4.1] funktionieren.

ID:	NFA2
TITEL:	Reaktionszeit
BES:	Die Reaktionszeit der Anwendung soll zu jeder Zeit maximal 1,5 Sekunden betragen

ID:	NFA3
TITEL:	Persistenter Spielzustand
BES:	Während eines Spiels soll die App minimiert werden können (z.B. durch den Home Button), ohne dass der Spielzustand verloren geht. D.h., ein Spiel soll bei erneutem Öffnen fortgesetzt werden können.

3 Anforderungsanalyse

ID:	NFA4
TITEL:	Benutzbarkeit
BES:	Die Anwendung soll intuitiv bedienbar sein. D.h., die Buttons und andere Auswahlmöglichkeiten sollen eine ausreichende Größe haben und wie erwartet reagieren.

ID:	NFA5
TITEL:	Offline-Modus
BES:	Die Anwendung soll stets auch das Spielen ohne Internetanbindung ermöglichen.

4

Konzept, Entwurf und Implementierung

4.1 Implementierungsdetails

Wir erklären in diesem Kapitel die einzelnen Funktionen unserer Anwendung ausführlicher. Dies wird unterstützt durch Screenshots und den zugehörigen Mockups, die zu Beginn des Projekts erstellt wurden, um dem Kunden seine Vorstellungen visuell präsentieren zu können.



Abb. 4.1: Hauptmenü der App



Abb. 4.2: Mockup Hauptmenü

Nach dem öffnen der Anwendung befindet man sich zu Beginn im Hauptmenü, welches in Abbildung 4.1 zu sehen ist. Für das Hauptmenü wie auch für die gesamte App, haben wir ein ansprechendes Farbklima gewählt. Wir entschieden uns für ein schlichtes und nicht zu verspieltes Design. Wir wollten eine App, deren Funktionen schnell ersichtlich sind und ohne Umstände bedient werden können. Außerdem wollten wir Bedienelemente

4 Konzept, Entwurf und Implementierung

wiederverwenden, die Benutzer bereits von anderen Android-Anwendungen kennen. Wir versuchten, das Design innerhalb der App konsistent zu halten und, wenn möglich, keine verschiedenen Elemente in verschiedenen Bereichen zu verwenden.

Durch den Menüpunkt 'SPIELEN' gelangt der Spieler auf einem Bildschirm, in welchem er ein Deck wählen kann und bei Bedarf die Einstellungen anpassen kann, wie in Abbildung 4.3 zu sehen ist. Diese sind frei wählbar und alle Kombinationen sind möglich. Die Einstellungen werden lokal auf dem Smartphone gespeichert und können beim nächsten Start direkt benutzt werden, ohne sie jedes mal neu zu ändern. Das ermöglicht einen schnellen Start ins Spiel.

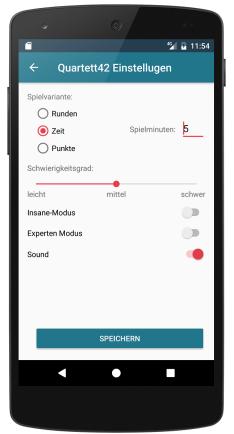


Abb. 4.3: Einstellungsmenü der App



Abb. 4.4: Mockup Einstellungen

Nun ist das eigentliche Spiel gestartet. Der Spieler sieht jeweils nur seine oberste Karte, wie in Abbildung 4.5 zu sehen ist. Für jedes Attribut wird neben dem Wert (beziehungsweise einem Fragezeichen im "Expertenmodus") auch die jeweilige Einheit und die Siegesvariante (höher oder niedriger gewinnt) angegeben. Zwischen den Bildern einer Karte kann durch Swipe-Gesten gewechselt werden und zu jedem Bild kann, falls vorhanden, die passende Information durch drücken auf den Info-Button angezeigt werden. Wenn der Spieler am Zug ist, sind seine Attribute aktiv und er kann ein Attribut für den Vergleich auswählen. Für seinen Zug hat der Spieler unbegrenzt Zeit, außer im Zeitmodus, in welchem die Zeit für einen Zug auf 30 Sekunden beschränkt ist (die Zeit für seinen Zug wird dem Spieler angezeigt). Zudem werden die letzten 10 Sekunden

4 Konzept, Entwurf und Implementierung

durch ein akustisches Warnsignal begleitet, sofern in den Einstellungen die Sounds aktiviert sind. In allen Spielvarianten werden dem Spieler während des Spiels der aktuelle Zwischenstand (in Form von Punkten oder Karten) und die verbleibende Spielzeit (bzw. verbleibende Karten/Punkte) angezeigt.



Abb. 4.5: Kartenansicht im Spiel



Abb. 4.6: Mockup Karte im Spiel

Ist der Gegner am Zug, sieht die Kartenansicht des Spielers gleich aus, aber seine Attribute sind inaktiv und nicht auswählbar. Nun muss der Spieler eine gewisse Zeit warten, bis der Computer sein Attribut für den Vergleich ausgewählt hat (es erscheint ein Text, der den Nutzer darauf hin weist). Diese Zeit kann er nutzen, um seine Karte zu betrachten. Im Schwierigkeitsgrad "leicht" wählt der Computer ein zufälliges Attribut für den Vergleich aus. Im Schwierigkeitsgrad "mittel" wählt er unter einer zufälligen Menge an Attributen, welche ungefähr die Mächtigkeit der Hälfte aller Attribute hat, den besten Wert aus. Im Schwierigkeitsgrad "schwer" wählt der Computer unter allen Attributen zu einer gewissen Wahrscheinlichkeit den besten Wert aus. Diese Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass der Spieler zwar einen Anstieg der Schwierigkeit des Computers spürt, jedoch immer eine Chance zu gewinnen hat. Wir haben uns bemüht, den Zug des Computers so realistisch wie möglich zu gestalten. Deshalb hat der Algorithmus selbst bei der höchsten Schwierigkeitsstufe keine Informationen über die aktuelle Karte des Benutzers, es sind lediglich die Durchschnittswerte des Decks für jedes Attribut bekannt. Dies ist vergleichbar mit einem Spieler, der sehr oft mit einem Deck gespielt

4 Konzept, Entwurf und Implementierung

hat und ungefähr den durchschnittlichen Wert eines Attributs weiß. Zudem bleibt durch die Zufallswerte der Zug des Computergegners unvorhersehbar.

Nach jedem gespielten Zug sieht der Spieler den Vergleichsbildschirm mit seiner Karte und der Karte seines Gegners, wie in Abbildung 4.7 dargestellt (Wir sind hier insofern vom Mockup abgewichen, dass das Bild einer Karte mit dem gewählten Attribut angezeigt wird, statt nur alle Attribute anzuzeigen, da es so attraktiver aussieht). Dort kann wieder bei beiden Karten zwischen den Bildern durch Swipe-Bewegungen gewechselt werden und die jeweiligen Informationen durch Drücken des Info-Buttons angesehen werden. Der gewählte Wert beider Spieler wird angezeigt und der Gewinner hervorgehoben. Der Gewinner bekommt beide Karten, bei einem Unentschieden behält jeder Spieler seine Karte. Zudem wird der Punktestand aktualisiert. Im Kartenmodus und im Zeitmodus ist jede Karte genau ein Punkt wert. Im Punktemodus berechnen sich die Punkte für den Gewinner durch den prozentualen Unterschied beider Werte. So kann der Spieler mit einer und dem selben Attribut einer Karte unterschiedlich viele Punkte machen, je nachdem welche Karte der Gegner gerade besitzt. Außerdem ist es dadurch möglich, dass ein Spieler mit weniger Karten als der Gegner gewinnt, weil er durch geschickte Spielzüge mehr Punkte gesammelt hat.



Abb. 4.7: Kartenvergleich



Abb. 4.8: Mockup Kartenvergleich

Der Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, das laufende Spiel zu unterbrechen. Dazu wird ein Spiel automatisch zwischengespeichert, wenn der Spieler das laufende Spiel oder

4 Konzept, Entwurf und Implementierung

die App verlässt. Dieses kann der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Wenn er ein neues Spiel beginnen möchte wird er gefragt, ob er lieber das alte Spiel fortsetzen will oder ein neues beginnen und das alte überschreiben möchte.

Steht ein Gewinner fest, wird der Spielend-Bildschirm angezeigt. Auf diesem steht der Gewinner, der Endstand und die gesammelten Punkte des Gewinners, wie in Abbildung 4.9 zu sehen.



Abb. 4.9: Endscren der App



Abb. 4.10: Mockup Endscreen

Ist der Spieler der Gewinner, wird anhand dieser Punkte entschieden, ob der Spieler es in die Rangliste geschafft hat, und falls ja, auf welche Position. Die Punkte berechnen sich durch eine Kombination aus den gesammelten Punkten im Spiel, dem Schwierigkeitsgrad des Spiels, dem Spielmodus (normal, Insanemodus oder Expertenmodus) und der Anzahl der eingestellten Runden/Zeit/Punkte. Dadurch bleibt die Rangliste immer fair und kann nicht durch vereinfachte Einstellungen oder eine erhöhte Anzahl an Spielrunden beeinflusst werden. Der Spieler kann sich hier direkt mit seinem Namen in die Rangliste eintragen, wobei der jeweils letzte Name gespeichert wird. Außerdem kann er von diesem Bildschirm direkt die Ranglisten (Abbildung 4.11) einsehen oder eine Revanche starten, welche ein Spiel mit dem gleichen Deck und den gleichen Einstellungen startet.

4 Konzept, Entwurf und Implementierung



Abb. 4.11: Rangliste der App



Abb. 4.12: Mockup Rangliste

Neben dem Spiel ansich befinden sich die meisten Implementierungsdetails unserer Anwendung im Menüpunkt 'GALERIE'. Dort hat der Spieler eine Übersicht aller Decks, die auf dem Smartphone vorhanden sind. Dieses Menü wurde durch ein Grid-Layout-Adapter erstellt und findet sich an vielen Stellen in unserer App wieder. Es erlaubt neben einer einfachen und immer gleich großen und gleich formartierten Darstellung der Bilder auch ein einfaches Scrollen und Anzeigen von Deckinformationen durch drücken auf den Info-Button. Ein Bild davon gibt es in Abbildung 4.13 Im Menü kann der Spieler die Karten eines Decks angucken, was ungefähr ähnlich aussieht wie die Kartenansicht während eines Spiels in Abbildung 4.5. Zudem kann er hier die Namen der Decks umbenennen, die einzelnen Werte und Bilder mit dazugehörigen Beschreibungen einzelner Karten der Decks ändern sowie neue Karten zu Decks hinzufügen oder Karten löschen. Außerdem kann ein Deck auch gelöscht werden oder über den Deckcreator ein völlig neues Deck mit neuen Attributen erstellt werden. Neue Decks können dann auf den Deckstore hochgeladen werden, sodass es für andere Nutzer zur Verfügung steht. Über diesen können wiederum auch neue Decks von anderen Nutzern auf das Smartphone herunter geladen werden. Auf diese zuletzt genannten Funktionen werden wir in den Besonderheiten genauer eingehen.

Neben der Rangliste gibt es auch noch einige Statistiken in unserer App, wie zum Beispiel die Anzahl der gespielten Spiele und die dabei gewonnenen und verlorenen Spiele

4 Konzept, Entwurf und Implementierung

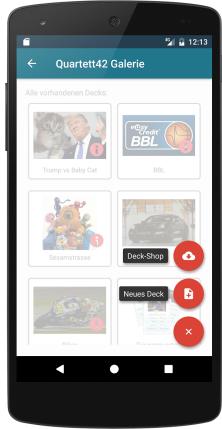


Abb. 4.13: Die Galerie der App



Abb. 4.14: Mockup Galerie

für die verschiedenen Spielmodi. Diese werden mit Hilfe der Bibliothek MPAndroidCharts als Piechart dargestellt und werden nach jedem bis zum Ende durchgespielten Spiel aktualisiert. Ein Bild davon gibt es in Abbildung 4.15.



Abb. 4.15: Die Statistiken der App

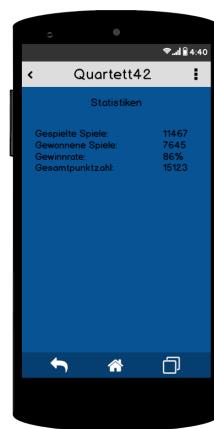


Abb. 4.16: Mockup Statistiken

4.2 Besonderheiten

Im Vergleich zu anderen Quartett-Apps gibt es bei unserer Quartett42-App neben den verschiedenen Spielmodi und Decks besonders zwei Funktionen, die so bisher noch

nicht verfügbar waren. Diese sind zum einen unser Deckcreator und -editor und zum anderen der Deckstore mit Funktionen zum hoch- und herunterladen von Decks.

4.2.1 Deckcreator und -editor



Abb. 4.17: Erster Schritt im Deckcreator

Der Deckcreator erlaubt das Erstellen neuer Decks oder das Bearbeiten vorhandener Decks. Dadurch kann jeder Spieler ein komplett neues eigenes Deck nach seinen Wünschen erstellen. Über die Galerie gelangt der Spieler in den Deckcreator. Dort muss er erst einmal allgemeine Angaben zu seinem gewünschten Deck angeben, wie in Abbildung 4.17 dargestellt. Dort muss ein Namen für das Deck eingegeben werden, wobei der Creator ein Deck nur erstellt, wenn dieser Name nicht bereits vergeben ist. Beschreibung und Bild sind optional, wobei bei keinem angegebenem Bild ein Standardbild verwendet wird. Das Bild kann entweder aus der Fotogalerie des Smartphones gewählt werden oder direkt aufgenommen werden, wobei es in beiden Fällen direkt auf eine akzeptable Größe verkleinert wird. Zudem müssen eine beliebige Anzahl an Attributen festgelegt werden, und für jede Attribut, wann es gewinnt, und welche Einheit

4 Konzept, Entwurf und Implementierung

es hat. Hier müssen verschiedene Überprüfungen statt finden. So darf kein Attribut zweimal verwendet werden und es dürfen nirgends unerlaubte Zeichen oder leere Eingaben vorkommen. Sind alle Eingaben korrekt, wird das Deck zwischen gespeichert und der Nutzer zum zweiten Schritt weiter geleitet.

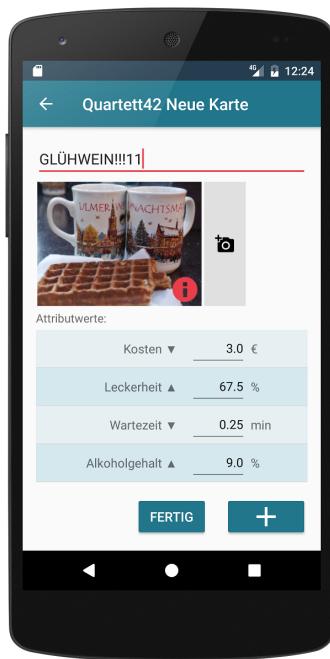


Abb. 4.18: Zweiter Schritt im Deckcreator

Im zweiten Schritt geht es um die Erstellung einzelner Karten und deren Werte. Wenn der Benutzer ein bereits vorhandenes Deck bearbeiten will, gelangt er direkt in diesen Schritt. Ein Bild davon kann man in Abbildung 4.18 sehen. Für jede Karte muss ein Name eingegeben werden, welcher pro Deck wieder nur einmal vorkommen darf. Zudem kann eine beliebige Anzahl an Bildern wie beim Deckbild und dazu passende Beschreibungen angegeben werden. Für jedes Attribut der Karte muss ein Wert angegeben werden. Auch hierbei muss wieder alles auf gültige Eingaben überprüft werden und es dürfen keine leeren Eingaben vorkommen. Der Spieler kann jederzeit eine neue Karte hinzufügen und eine alte Karte löschen. Zudem kann er zwischen allen Karten hin und her wechseln. Dabei wird das Deck bei jedem Wechsel zwischengespeichert. Damit ein Deck spielbar ist, muss es mindestens zwei Karten besitzen. Ist der Nutzer fertig mit dem Erstellen oder Bearbeiten eines Decks, kann er es speichern und ansehen oder spielen. Zudem

besteht die Möglichkeit, den Erstellvorgang zu unterbrechen und zu einer anderen Zeit fortzusetzen.

4.2.2 Down- und Upload von Decks

Über den Deckstore können Decks hoch- und heruntergeladen werden. Das ermöglicht das Teilen von selbst erstellten Decks mit anderen und führt dazu, dass immer wieder neue Decks heruntergeladen werden können. Die Speicherung der Decks findet auf einem Server des Institutes für Datenbanken und Informationssysteme der Universität Ulm statt. Die Daten der Decks werden dabei als JSON-Strings gespeichert (dieser Dienst war nicht Teil unserer Implementierung).

Über die Galerie gelangt man in den Deckstore, in welchem dem Spieler alle Decks aus dem Deckstore angezeigt werden, welche er noch nicht selbst auf sein Smartphone herunter geladen hat. Diese erfragt die Anwendung durch einen HTTP-Request an den Server, welcher eine Liste aller auf dem Server vorhandenen Decks zurück liefert. Zudem wird für jedes Deck noch das Deckbild und die Deckbeschreibung heruntergeladen und zwischengespeichert. Außerdem erhält der Nutzer beim Starten der App eine Benachrichtigung in der Statusleiste, falls neue Decks im Deckstore verfügbar sind. Die Darstellung im Deckstore erfolgt wieder über den Grid-View-Adapter, ähnlich zu Abbildung 4.13. Der Benutzer kann nun ein Deck auswählen, welches er herunterladen möchte. Der Nutzer sieht während dem gesamten Ladevorgang einen Fortschrittsbalken, welcher den Fortschritt in Prozent berechnet und darstellt. Für das Deck wird dann zuerst die allgemeine Deckinformation heruntergeladen sowie eine Liste aller Karten. Dann wird jede einzelne Karte heruntergeladen und für jede Karte alle dazugehörigen Bilder und Werte. Für jede dieser Daten wird ein HTTP-Request an den Server gesendet, welcher die Daten in Form eines JSON-Strings zurück gibt. Da nicht nur unsere Anwendung, sondern mehrere Anwendungen Decks auf den Server hochladen können, welche nicht unbedingt formal korrekt sein können, wird in jedem Schritt überprüft, ob das Deck alle Anforderungen erfüllt. Dazu gehören zum Beispiel eine Mindestanzahl an Karten und Attributen, keine unerlaubten Zeichen und leere Angaben sowie keine fehlerhaften Bilddateien. Letztere werden durch ein Standardbild ersetzt, bei allen anderen Fehlern

4 Konzept, Entwurf und Implementierung

wird der Download abgebrochen, um unnötige Wartezeiten zu vermeiden. Bilder, die zu groß sind, werden automatisch verkleinert. Nach dem vollständigen Download aller Daten und der Kontrolle wird das Deck zusammen gebaut und in den lokalen Speicher gespeichert. Hierbei wird bevorzugt versucht, die Daten auf einem externen Speicher zu speichern, um nicht den internen Speicher zu belasten. Eine Grafik, wie der Download funktioniert, sieht man in Abbildung 4.19.

In der Galerie hat der Benutzer die Möglichkeit, ein Deck direkt auf den Server hochzuladen. Zuerst wird durch eine Anfrage an den Server überprüft, ob das Deck schon im Deckstore vorhanden ist. Ist dies der Fall, kann das selbe Deck nicht erneut hochgeladen werden. Fall nicht, bekommt der Benutzer wieder eine Ladeanzeige mit Fortschrittsbalken zu sehen. Bevor das Deck hochgeladen wird, wird auch dieses zur Sicherheit auf Fehler überprüft, welche aber im Normalfall dank der Fehlerüberprüfung bei der Deckerstellung nicht vorkommen dürfen. Dann wird das Deck in viele einzelne JSON-Strings zerlegt und dem Server über einen HTTP-Request das Deck mit seinen Informationen bekannt gegeben. Danach wird wie beim Download, jede Karte und mit ihm seine Werte Werte und Bilder als JSON-String über einen extra HTTP-Request gesendet, wobei die Bilder in einen Base64-String konvertiert und versendet werden. Nach erfolgtem Upload ist das Deck für alle Benutzer über den Deckstore verfügbar. Abbildung 4.19 zeigt den Kommunikationsfluss beim Upload-Prozess. Sollte der Benutzer keine Internetverbindung haben, wird sowohl der Download als auch der Upload abgebrochen.

4 Konzept, Entwurf und Implementierung

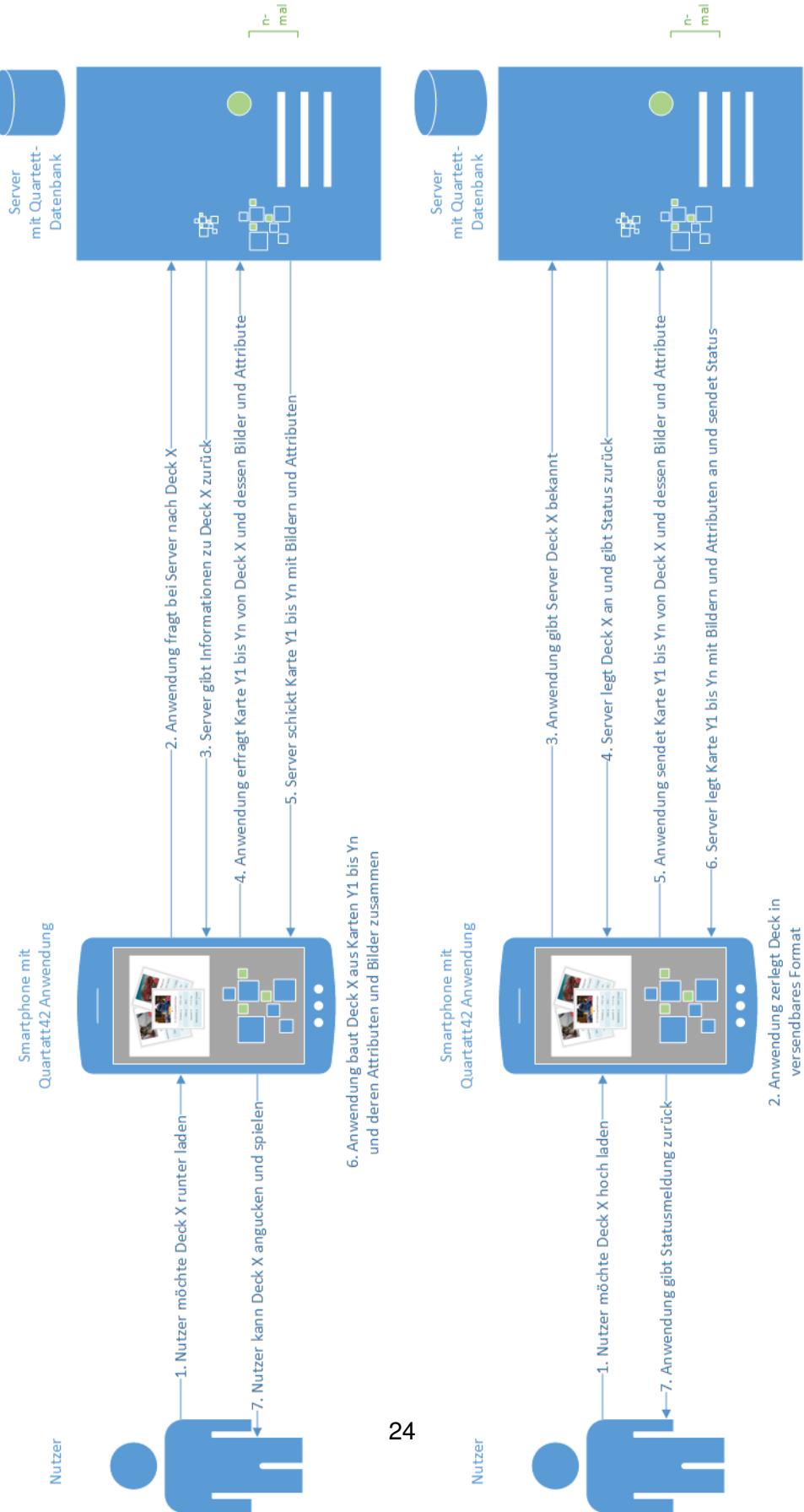


Abb. 4.19: Links: Downloadmodell, rechts: Uploadmodell

4.3 Architektur

4.3.1 Datenmodell und -speicherung

Für die Speicherung der Daten wollten wir ein möglichst einfaches, schnelles, aber auch platzsparendes Verfahren verwenden. Deswegen fiel die Wahl schnell auf eine Speicherung der Daten im JSON-Format. JSON bietet in diesem Fall einige Vorteile, wie zum Beispiel die kompakte Speicherung, eine einfache Handhabung, da die Daten in Javascript-Syntax gespeichert werden, und beliebige Erweiterbarkeit. Außerdem ermöglicht die Datenspeicherung im JSON-Format einige Vorteile, die durch klassische Datenbanken nicht gewährleistet sind, wie etwa die direkte Speicherung von Listen und Arrays. Aus diesem Grund entspricht unser Datenmodell nicht exakt den Diagrammen in Chen-Notation, ist aber an diese angelehnt.

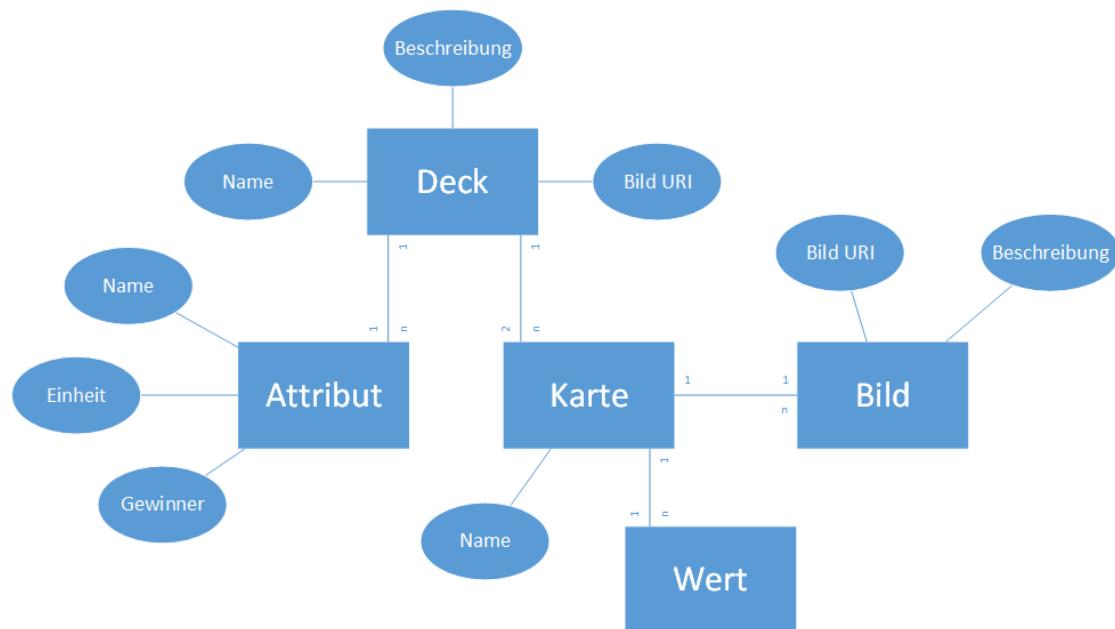


Abb. 4.20: Datenmodell

Gespeichert wird eine Liste von Decks. Jedes Deck enthält einen eindeutigen Namen und eine Beschreibung, sowie URI zu einem Bild. Außerdem enthält jedes Deck zwischen vier und zehn Attributen, welche einen für ein Deck eindeutigen Namen, eine Einheit

und die Gewinnrichtung angeben. Dies erspart die Redundanz, die entstehen würde, wenn man diese Informationen bei jeder einzelnen Karte mit angeben müsste. Zu jedem Deck gehört eine Liste von mindestens zwei Karten. Diese haben jeweils neben einem für dieses Deck eindeutigen Namen ein oder mehrere Bilder, welches aus einer URI zu einem Bild und einer Beschreibung besteht. Außerdem enthält jede Karte gleich viele Werte, wie das Deck Attribute. Mit diesem einfachen Modell können sämtliche Daten gespeichert werden. Alle Einstellungen und laufenden Spiele werden direkt auf dem Smartphone über die SharedPreferences gespeichert, die von Android zur einfachen Speicherung kleinerer Datenmengen angeboten wird. Sämtliche Bilder werden direkt als Bitmap gespeichert und nur deren URI in den JSON-Daten verlinkt. Dabei werden die Bilder schon beim Speichern auf eine akzeptable Größe herunterskaliert.

4.3.2 Klassen- und Activity-Architektur

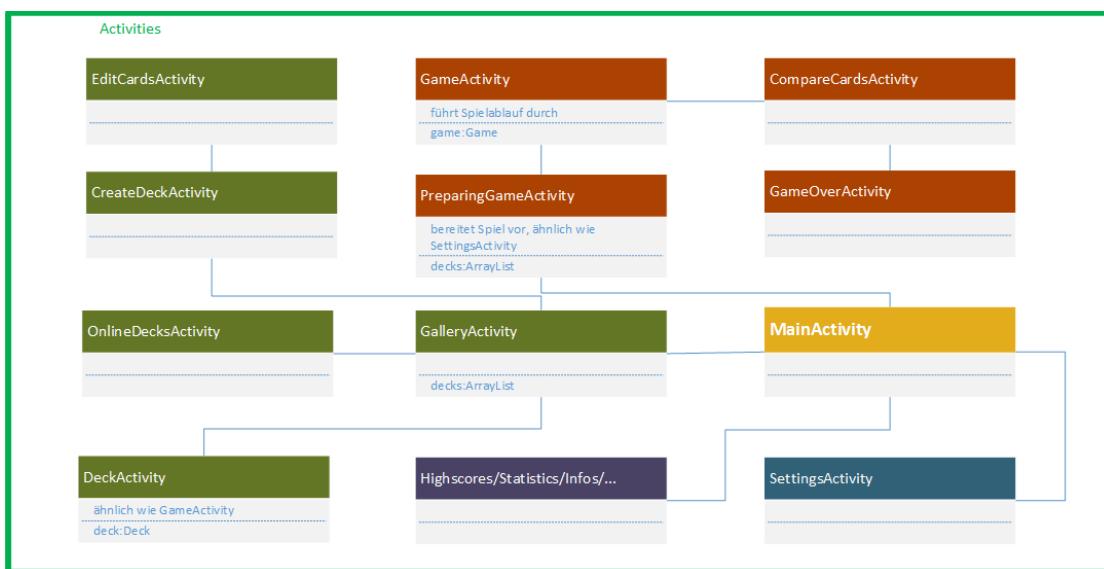


Abb. 4.21: Activitymodell (vereinfacht)

Die Architektur unserer Klassen entspricht mit kleinen Änderungen dem Datenmodell in Abbildung 4.20, weswegen wir es hier nicht noch einmal abbilden. Abbildung 4.21 zeigt ein Modell der Activities unserer Anwendung. Dieses Modell beinhaltet alle Activities,

welche durch eine Oberfläche für den Nutzer sichtbar und bedienbar sind. Es kann also gleichermaßen auch als GUI-Modell verstanden werden.

Zwischen den Activities gibt es natürlich noch weitere Verzweigungen. Zudem gibt es eine ganze Reihe von Hilfsklassen und -activities, die Hintergrundaufgaben durchführen, wie zum Beispiel das Handeln der Bilder, das Lesen und Schreiben der Daten im Speicher, die Kommunikation mit dem Server sowie das Durchführen der gesamten Spiellogik.

4.3.3 Arbeitsaufteilung

Während der Implementation wurden die Aufgaben so aufgeteilt, dass jeder aus dem Team immer für eine bestimmte Aufgabe zuständig war und diese durch alle Schichten durch erledigen musste. Bei großen Aufgaben, wie dem Spielablauf, wurden die Aufgabe zudem in kleinere Schritte aufgeteilt. Da die App aus mehreren unabhängigen Bereichen besteht, konnten die Aufgaben gut eingeteilt werden, ohne dass es zu Behinderungen kommt. Wenn gerade keine Arbeit für eine Person angefallen war, beschäftigte diese sich mit Verbesserungen, Testen von Funktionen oder mit der Weiterentwicklung des Designs.

4.4 Schwierigkeiten während der Implementierung

In diesem Abschnitt möchten wir noch auf die größten Probleme eingehen, die wir während der Implementation hatten, und wie wir diese gelöst haben. Generell muss man dazu sagen, dass es insgesamt doch zu deutlich weniger Problemen gekommen ist, als wir anfangs vermutet hatten. Und wenn Probleme aufkamen, hat man dank der ausführlichen Dokumentation und dank vielen Hilfen im Internet relativ schnell die Lösung dafür gefunden.

- Ein großes Problem war der Umgang mit Bildern, da es dabei sehr viel zu beachten gibt. Wegen der unterschiedlichen Bildgrößen und -formate gab es Probleme, diese immer richtig und in der gleichen Größe darzustellen. Auch das Speichern brachte

verschiedene Probleme mit sich, bis wir den richtigen Speicherort und Speicherart gefunden haben, um nicht zu viel Platz zu verschwenden. Lösen konnten wir das Problem mit dem oben erwähnte Framework Picasso. Dieses nimmt einen sehr viel Arbeit im Umgang mit Bildern ab, wie das automatische Laden, Skalieren und Anzeigen von Bildern. Sehr lange Methoden konnten so durch einen “Einzeiler” ersetzt werden.

- Ein weiteres Problem brachte der Umgang mit der Handygalerie, der Kamera und auch mit dem Abspielen von Sounds mit sich. An sich geht das alles sehr einfach mit Android. Die Probleme ergaben sich aber dann beim Testen auf den eigenen Handys und besonders am Emulator, da manche Funktionen hier nicht richtig funktionierten oder anders reagierten als erwartet. Erst nach reichlichem Ausprobieren funktionierte es auf allen Geräten.
- An Stellen, an denen viele Zustände gespeichert werden müssen, wie beim Deckcreator, kam es zu Schwierigkeiten, diese zu speichern. Da der Nutzer jederzeit alle Werte ändern aber auch gleichzeitig zwischen allen Karten hin- und herwechseln können soll, führt das dazu, dass die Daten schlussendlich nach jeder einzelnen Interaktion im Deckcreator zwischengespeichert und überprüft werden müssen.
- Auch der Datenaustausch zwischen den Activities hat uns Probleme bereitet, da diese außer bei primitiven Datentypen nicht trivial ist. Das lösten wir, indem wir versucht haben, den Datenaustausch zwischen den einzelnen Activities auf das Mindeste zu reduzieren und alle größeren Daten und Objekte aus dem Hintergrund zu laden.
- Die wahrscheinlich meiste Zeit haben wir aber mit der GUI und dem Anordnen der Elemente auf der GUI-Ebene verbracht. Trotz den Möglichkeiten, den GUI-Builder zu benutzen, sah die GUI oft nicht aus wie gewünscht. Zudem gab es das Problem, dass eine GUI, die auf einem Smartphone gut aussah, auf einem anderen Smartphone ganz verschoben war oder Teile nicht sichtbar waren. Wenn man eine Anwendung für alle verschiedenen Bildschirmformate anpassen will, kann das viel Zeit und Nerven in Anspruch nehmen. Wir haben das ganze durch ein nicht all zu kompliziertes Design und durch viele wiederkehrende Designaspekte gelöst.

5

Anforderungsabgleich

Es folgt ein tabellarischer Vergleich zwischen den in Kapitel 3 spezifizierten Anforderungen und den implementierten Funktionen. Es wird für jede der Anforderungen beurteilt, inwieweit diese in der Implementierung erfüllt ist (Ja / Teilweise / Nein). Eine Zuordnung zu den Einträgen aus Kapitel 3 ist anhand der ID möglich.

Diejenigen Funktionen, die implementiert wurden, jedoch nicht im Voraus als Anforderungen spezifiziert waren, (Statistiken, Deckeditor, etc.), werden in diesem Vergleich nicht berücksichtigt.

5.1 Funktionale Anforderungen

ID	Erfüllt	Kommentar
FA1	Ja	-
FA2	Ja	-
FA3	Ja	-
FA4	Ja	-
FA5	Ja	Bei der Galerieansicht der Karten eines Decks war geplant, dass der Benutzer per Swipe nach links / rechts zur vorherigen / nächsten Karte wechselt. Jedoch war die Swipe-Funktionalität schon für das ansehen der verschiedenen Kartenbilder implementiert, was zu Konflikten hätte führen können. Das Wechseln der Karte wurde daraufhin über einfache "Links"- und "Rechts"-Buttons umgesetzt.
FA6	Teilw.	Wir entschlossen uns früh, keinen Spieler-vs.-Spieler-Modus umzusetzen, und konzentrierten uns stattdessen auf Funktionalitäten wie das Erstellen, Ändern, oder Teilen von Decks. Der Rest der beschriebenen Funktionen wurde implementiert.
FA7	Ja	Statt der direkten Hervorhebung des Attributs befindet sich beim Vergleichs-Bildschirm die eigene Karte immer unten (also auf der "Seite" des Benutzers), und die Karte des Gegners immer oben. In der Mitte erscheint ein farbiger Text, der den Gewinner der Runde bekanntgibt. (vgl. Abb. 4.7)
FA8	Ja	-
FA9	Ja	-
FA10	Ja	-
FA11	Teilw.	Wir entschieden uns nach einiger Recherche dazu, eine JSON-Datei zum Persistieren der Daten zu benutzen. Auf Anwenderebene ändert dies nichts. Um dem Benutzer mehr Freiheiten zu lassen, entschieden wir uns zudem bewusst gegen eine Beschränkung der Karten- / Attributanzahl. Beim Hochladen eines Decks in den Deckstore werden die Decks hinsichtlich dieser Beschränkungen geprüft.

5.2 Nichtfunktionale Anforderungen

ID	Erfüllt	Kommentar
NFA1	Ja	-
NFA2	Ja	die maximale Reaktionszeit wurde nicht genau gemessen, liegt jedoch weit unter dem gewählten Wert von 1,5 Sekunden.
NFA3	Ja	Der Spielstand kann außerdem (über den „Zurück“-Button) explizit gespeichert werden, wodurch die Anwendung auch komplett beendet werden kann, ohne dass der Spielstand verloren geht.
NFA4	Ja	Diese Anforderung ist schwer beurteilbar, jedoch hielten wir uns stets möglichst an die Android-Richtlinien für Benutzeroberflächen, und alle Bereiche der Anwendung sind leicht bedienbar.
NFA5	Ja	Die Anwendung benötigt nur bei Benutzung des Deckstores (Upload / Download) eine Internetanbindung.

6

Zusammenfassung und Ausblick

In diesem Kapitel soll ein kurzes Fazit zur App-Entwicklung und zum Anwendungsfach allgemein festgehalten werden.

Auch wenn der Einstieg in die App-Entwicklung mit dem “EiTimmer” nicht ganz leicht war, haben wir dort schon gemerkt, dass uns die Entwicklung liegt und Spaß bereitet. Wir haben gerade zu Beginn bei der Implementierung der “EiTimmer”-Anwendung und später unserer Quartett42-App vieles gelernt, was wir im zweiten Teil des Anwendungsfachs natürlich anwenden und weiter vertiefen können.

In unseren Augen ist uns die Anwendung größtenteils gut gelungen. Die Qualität der Anwendung wäre theoretisch ausreichend für eine Veröffentlichung im App Store, da es gerade bei Quartett-Spielen eine Marktlücke gibt.

Natürlich gäbe es noch einige Stellen, an der sie weiter verbessert werden könnte, wie beispielsweise das Design oder weitere naheliegende Funktionen (Spieler vs. Spieler, Online/Bluetooth-Spiel, ...).

Ein nicht zu unterschätzender Faktor war hierbei die Zeit, die neben den anderen Vorlesungen, Prüfungen, etc. limitiert war. Uns ist jedoch im gegebenen Zeitrahmen ein abgerundetes Produkt ohne “unfertige” Funktionen gelungen.

Da wir beim ersten Teil des Projekts gut als Team zusammenarbeiten konnten, haben wir beschlossen auch im zweiten Teil des Anwendungsfachs wieder gemeinsam eine Anwendung zu entwickeln, für die wir auch schon einige Ideen gesammelt haben. Im zweiten Teil des Projekts werden wir versuchen, weitere Wissenslücken in der Android-Entwicklung zu schließen.

Abbildungsverzeichnis

1.1	Quartett42 Logo	3
2.1	Android Zustandsmodell	5
4.1	Hauptmenü der App	13
4.2	Mockup Hauptmenü	13
4.3	Einstellungsmenü der App	14
4.4	Mockup Einstellungen	14
4.5	Kartenansicht im Spiel	15
4.6	Mockup Karte im Spiel	15
4.7	Kartenvergleich	16
4.8	Mockup Kartenvergleich	16
4.9	Endscreen der App	17
4.10	Mockup Endscreen	17
4.11	Rangliste der App	18
4.12	Mockup Rangliste	18
4.13	Die Galerie der App	19
4.14	Mockup Galerie	19
4.15	Die Statistiken der App	19
4.16	Mockup Statistiken	19
4.17	Erster Schritt im Deckcreator	20
4.18	Zweiter Schritt im Deckcreator	21
4.19	Links: Downloadmodell, rechts: Uploadmodell	24
4.20	Datenmodell	25
4.21	Activitymodell (vereinfacht)	26