

INŻYNIERIA OPROGRAMOWANIA

Projekt aplikacji mobilnej na platformę Android

Grupa Operacyjna: Maciej Andrearczyk, Konrad Kijewski, Maciej Szeszko

Kapitan Hak: Maciej Szeszko

1. Cel projektu:

Celem tego projektu jest krótkie przedstawienie pomysłu oraz ustalenie szczegółów technicznych dotyczących realizacji aplikacji mobilnej zaplanowanej w trakcie wtorkowych laboratoriów.

2. Opis pomysłu:

Zapewne większość spośród studentów, ale pewnie nie tylko, grała kiedyś w piłkarzyki na kartce. Planujemy stworzyć aplikację, która będzie oparta o klasyczne zasady tej gry. Jak wiadomo jest to gra strategiczna polegająca na umiejętnym dorysowywaniu linii na specjalnie zaprojektowanym boisku w celu zdobycia bramki lub zablokowania (uniemożliwienia ruchu) przeciwnika. Szczegółowe zasady gry są dostępne pod adresem <http://www.kurnik.pl/pilka/zasady.phtml>.

3. Konkret:

Na tym etapie jest co najmniej jedna istotna różnica między kartkowym klasykiem, a naszą wizją. Otóż gra będzie toczona między użytkownikiem aplikacji a graczem komputerowym. Tutaj jednak należy poczynić istotne założenie, dzięki któremu cała zabawa może okazać się znacznie ciekawsza. Mianowicie zakładamy, że gracz nieludzki nie gra zupełnie losowo. Zamierzamy zaprojektować sztuczną inteligencję w takim stopniu, aby co jakiś czas zmuszała człowieka do używania mózgu. Niewykluczone, że zostanie wprowadzony podział ze względu na poziom zaawansowania gracza komputerowego, możliwość wstrzymywania gry przez klienta oraz wczytywanie i zapisywanie stanu rozgrywki. Podkreślamy jednak z całą stanowczością, że są to dodatkowe featury, które nie będą dla nas priorytetami w tym zadaniu.

4. Aspekty techniczne:

Aplikacja zostanie zrealizowana w oparciu o Javę. Jeśli zaś zajdzie potrzeba użycia baz danych, to skorzystamy z technologii SQL. Do monitorowania pracy zostanie zaciągnięty system kontroli wersji git.