

IMPLEMENTACIÓ D'UNA APLICACIÓ MULTI-JUGADOR A TEMPS REAL PER ANDROID

Gabriel Reinés March

Treball Final del Màster U. en Aplicacions Multimèdia

Universitat Oberta de Catalunya

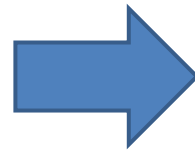
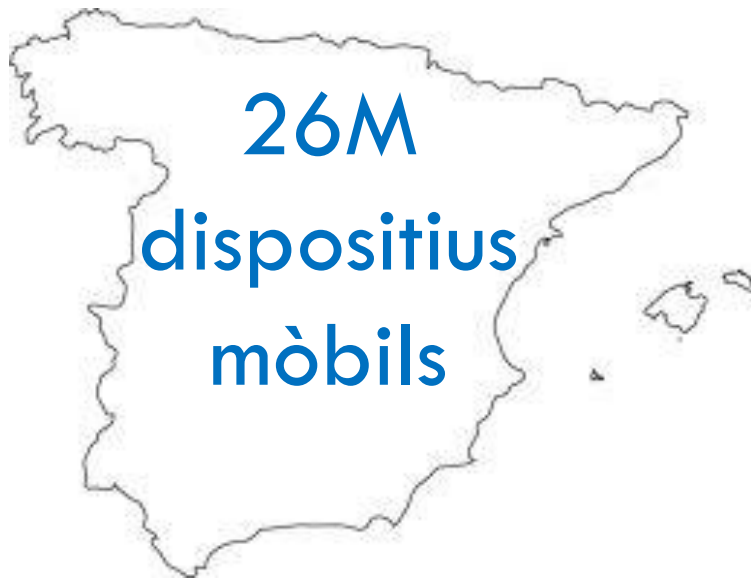
22 de juny de 2014

Índex

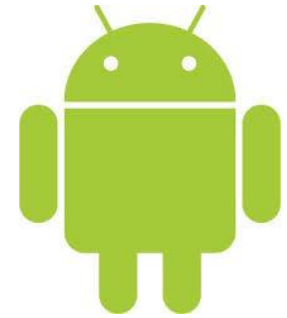
- Contextualització
- Problema a resoldre
- Solució proposada
- Estructura funcional
- Eines de desenvolupament
- Producte obtingut
- Conclusions i línies de futur

Contextualització

2014



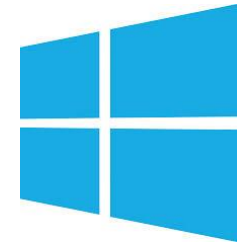
75%



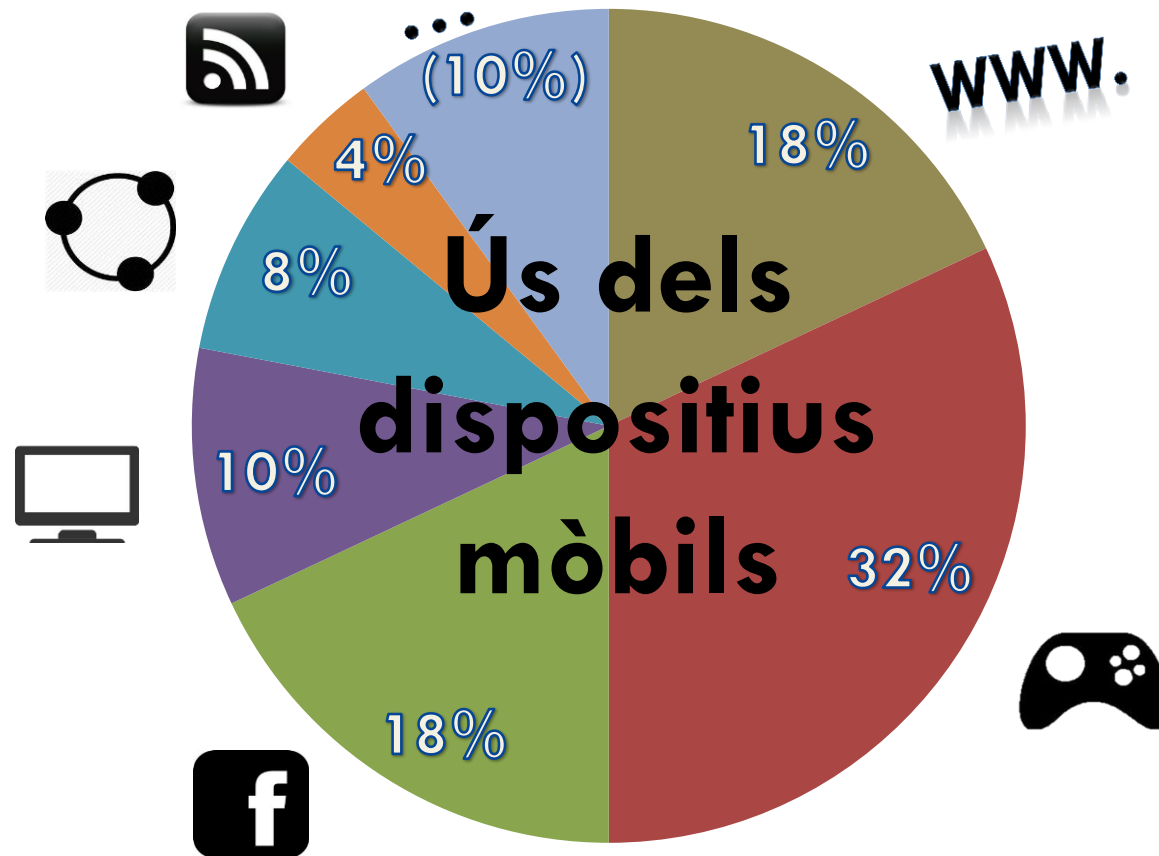
21%



3%

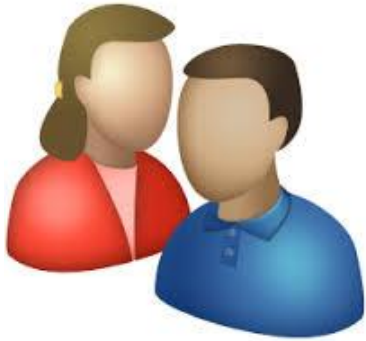


Contextualització



Problema a resoldre

Crear un joc



Multi-jugador



Connexió inalàmbrica



A temps real

Solució proposada



- Hoquei taula
- 2 jugadors simultanis
- Client-servidor
- Connexió WiFi

Solució proposada

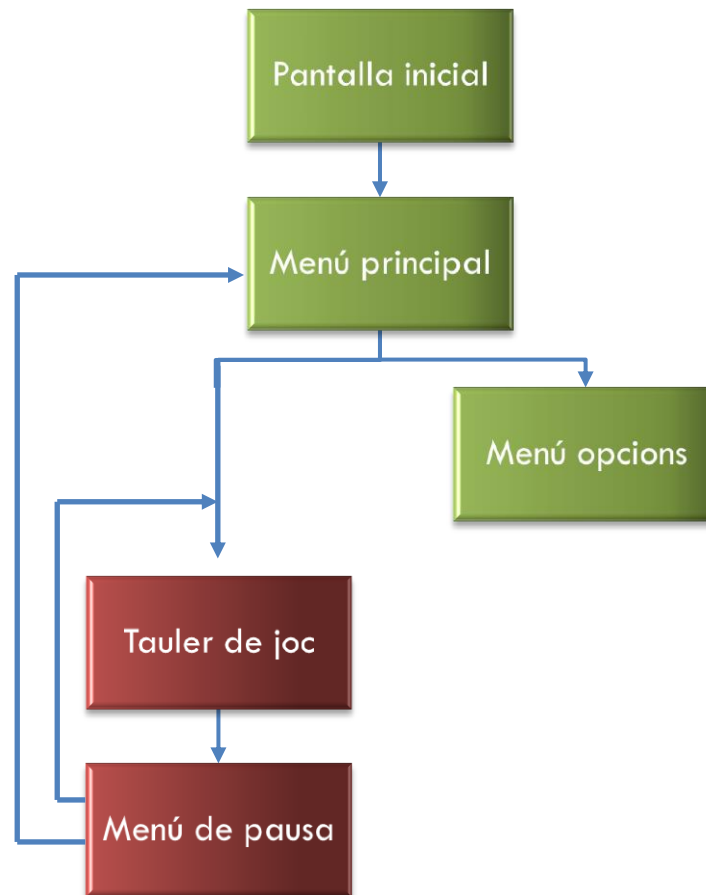


- Motor de joc
- Codi obert
- Extensions
 - ▣ Multiplayer
 - ▣ PhysicsBox2D

Estructura funcional

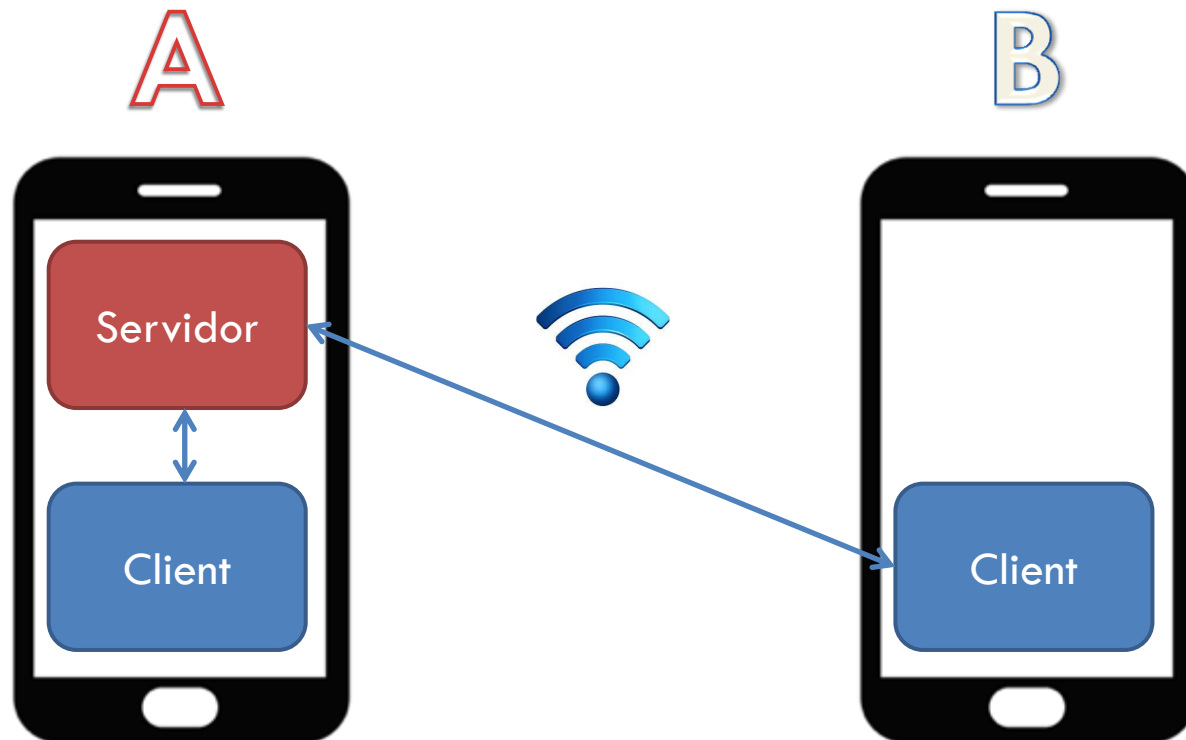
Arbre de navegació

- MainActivity
- GameActivity

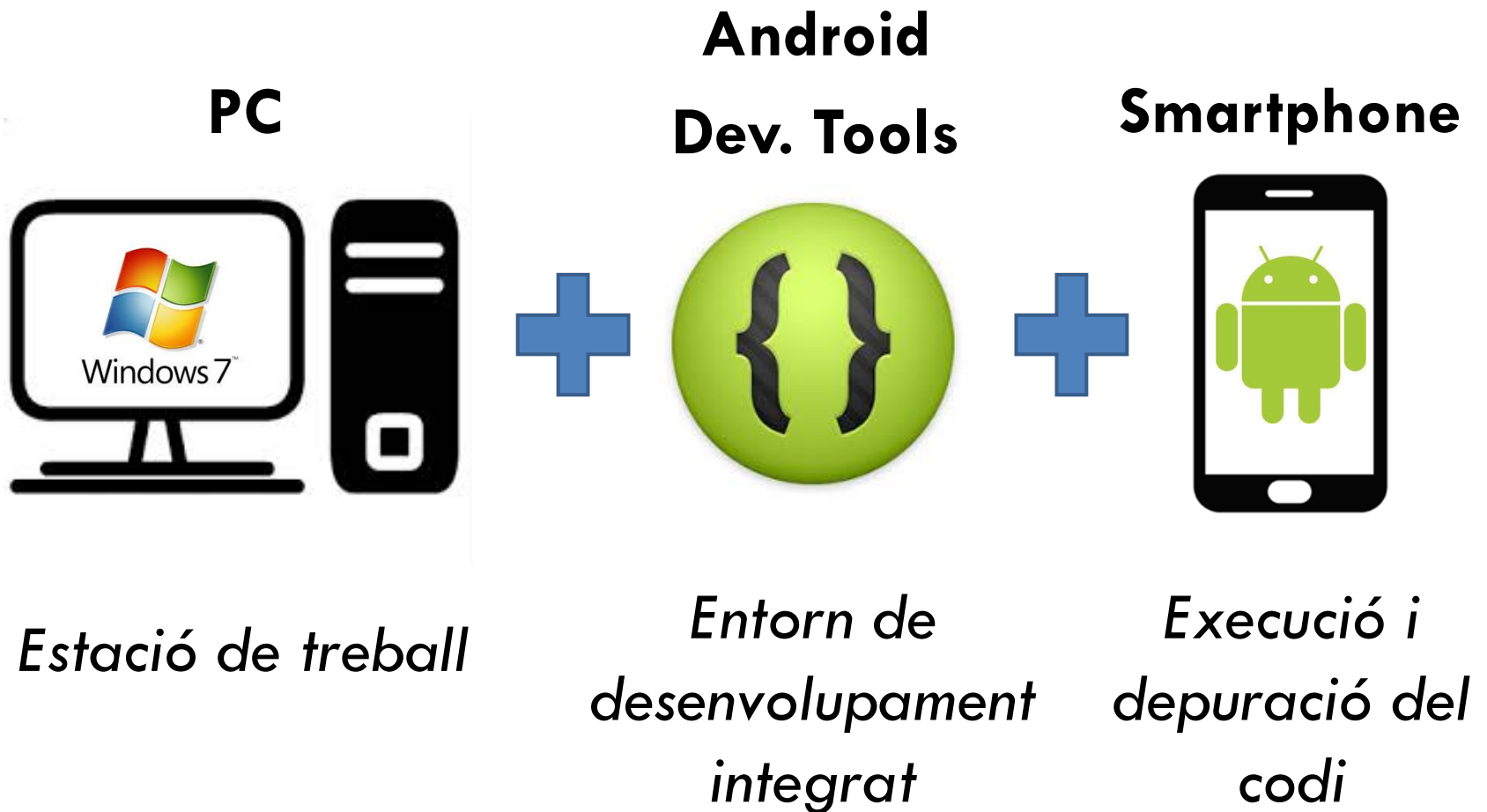


Estructura funcional

Comunicació



Eines de desenvolupament



Producte obtingut

- Aplicació multi-jugador nativa per Android
- Connexió client-servidor a temps real
 - ▣ 2 jugadors simultanis
 - ▣ Moviment síncron
- Interacció tàctil

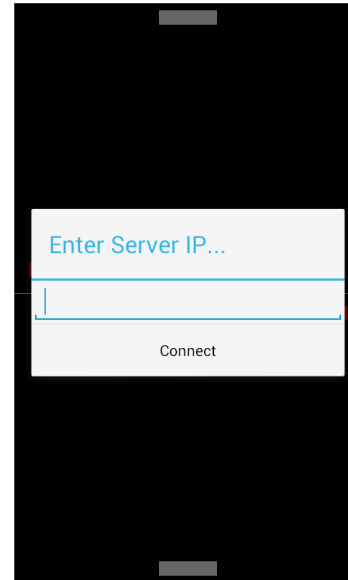
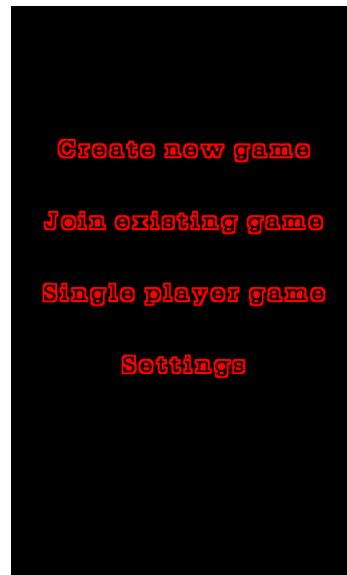


Producte obtingut



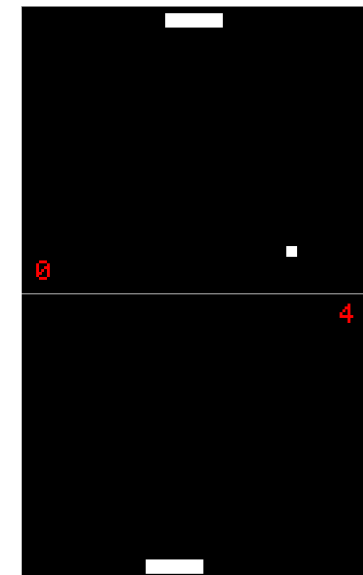
Pantalla inicial

Menú principal



Connexió client

Terreny de joc



Producte obtingut

- Vídeo demostratiu

[ENLLAÇ AL VÍDEO](#)

Conclusions i línies de futur

- Conclusions
 - ▣ S'han assolit els objectius proposats
 - ▣ Planificació inicial fase implementació poc realista
- Línies de futur
 - ▣ Disseny elements gràfics
 - ▣ Promoció aplicació

Preguntes



Moltes gràcies per la seva atenció

Torn de preguntes