

Quiz Park



Velg spill

20 spørsmål

60 sekunder

Femkamp

Staying Alive

Tennis

Tennistrening

Alle spørsmål

0 %

(0 av 0)

Noe muligens interessant står her

Mobilt Quiz-spill

- Oppgave:
 - portere pc-versjon av quizspill til mobil plattform
 - tro mot datamodell
 - nedlasting av nye spørsmål
- Bakgrunn:
 - firmaet Quiz Parks pc-spill ønskes implementert som mobilversjon
 - pc-versjonen har flere spill av ulik kompleksitet
 - start med det enkleste (20 spørsmål)

Motivasjon

- Lære grunnleggende programmering for mobile enheter
- Forbedret innsikt i bruk av mobile enheter i en teoretisk sammenheng

Spill

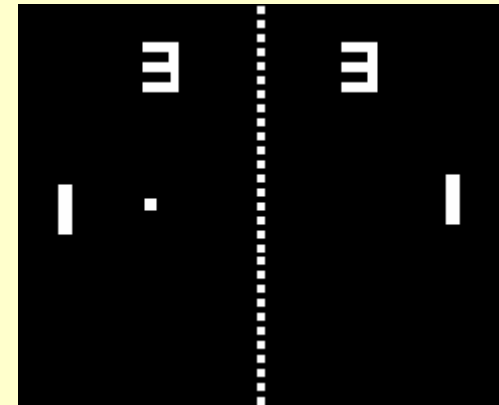
- Lek en sentral del av menneskets liv
- Ikke bare tankeløs underholdning
- Spill og lek har lang historie
- Mange typer spill



Sjakk: ca 600 e.Kr

Spill - dataspill

- William Higinbotham regnes som dataspilletts far.
 - Laget spillet "Tennis for two" i 1958.
- Pong - starten på spillkonsoll-markedet
 - Atari (1973)
- Dataspillmarkedet utviklet seg voldsomt
 - USD 20 milliarder i 2002
- Mobile spill ikke nytt
 - bærbart sjakkbrett



Pong

Spill - mobile spillenheter

- Microvision første håndholdte konsoll i 1979
- Nintendo - Gameboy på 1989
- Suksess med Pokémon
- Nokia introduserte spillet Snake på sine mobiltelefoner.



Microvision

- 16x16 pixler skjerm
- 100 Khz cpu
- RAM: 16 nibbles
- ROM 2K



Spill - trådløse dataspill I

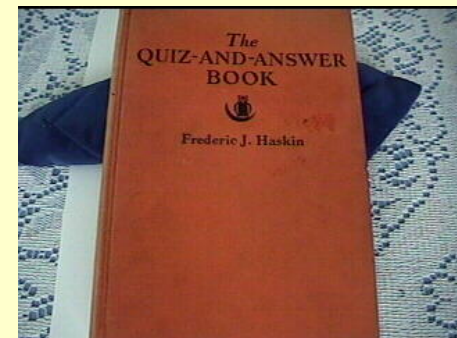
- WAP-basert spill igjen suksess i Europa
 - Ingen direkte tilgang til nettet - må skrives i WML
 - Lav overføringshastighet
- SMS fikk enorm vekst
- I-MODE suksess i Japan 40 millioner kunder
 - Kontinuerlig Internett-tilgang – pakkesvitsjet teknologi
 - Belaster kunde basert på mengden data

Spill - trådløse dataspill II

- Oppsving i produksjon og bruk av trådløse spill (2001)
 - Innføring av nedlastbare spill og fargeskjermer
- I 2003 introduserte Nokia N-Gage
 - Ren spillkonsoll og trådløs online multiplayer.
 - Oppkoblet til spillserver
 - Bruk av GPRS & Bluetooth

Kort quiz-historikk:

- Tidlige spørrebøker, USA/England:
 - USA, 1901: "Quiz irregularities of the Teeth"
 - UK, 1927: "Can you answer this?"
 - Norge, 1929: "Hvem vet det?"
- Quiz-show tv/radio:
 - 1940-tallet
- Pubquiz
- Brettspill
- Internett, dataspill



Elektronisk spørrebok

- Stand-alone, lagres lokalt
- Kan oppgraderes
- One-player
 - men kan benyttes som "vanlig" spørrebok
- Automatisk statistikk/poenggivning
 - lagstatistikk?

Applikasjonen:

- Tro mot datamodell
 - muliggjør senere utvidelser
- Ivaretar følgende karakteristika:
 - intet spørsmål mer enn én gang
 - tar opp tråden fra siste spill
 - logger komplett spillerstatistikk
 - tilrettelegge for installasjon ny spørsmålspakke (via pc eller Internett)

Utfordringer I

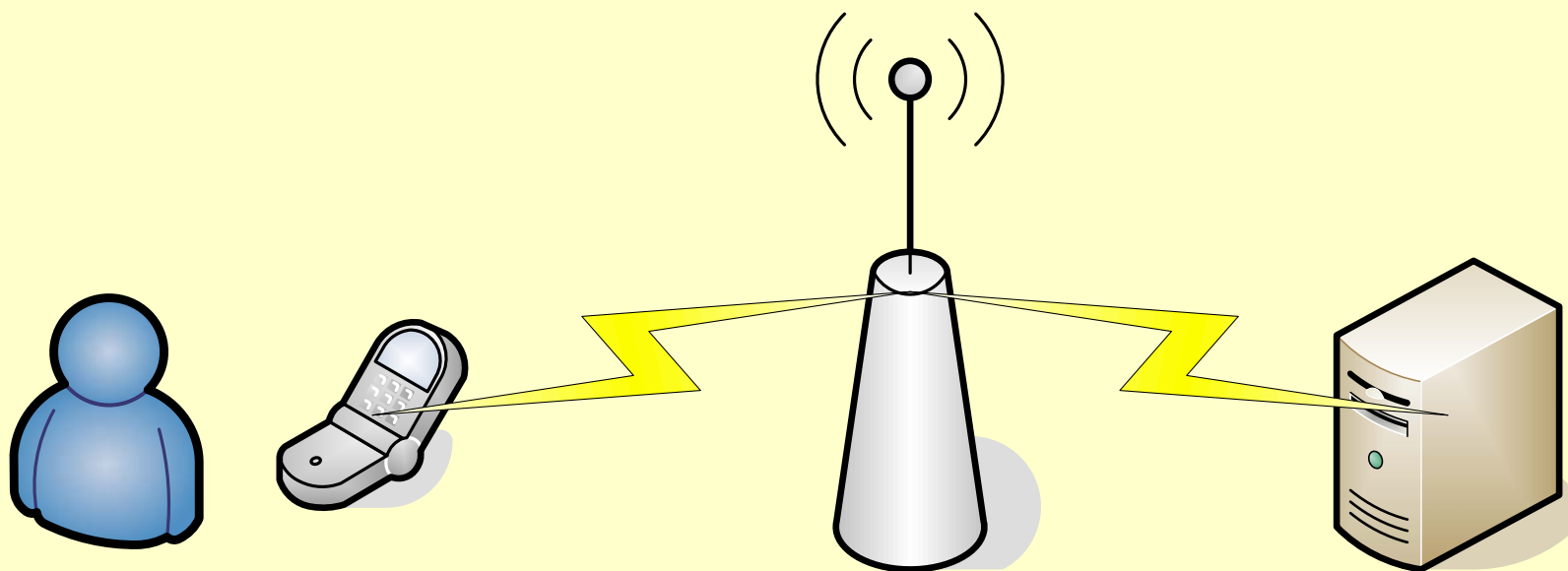
- Resize
 - skjermstørrelse
- Reformat
 - spesialdesigne spørsmålspakker
- Reformulate
 - antall tegn som kan vises på en gang

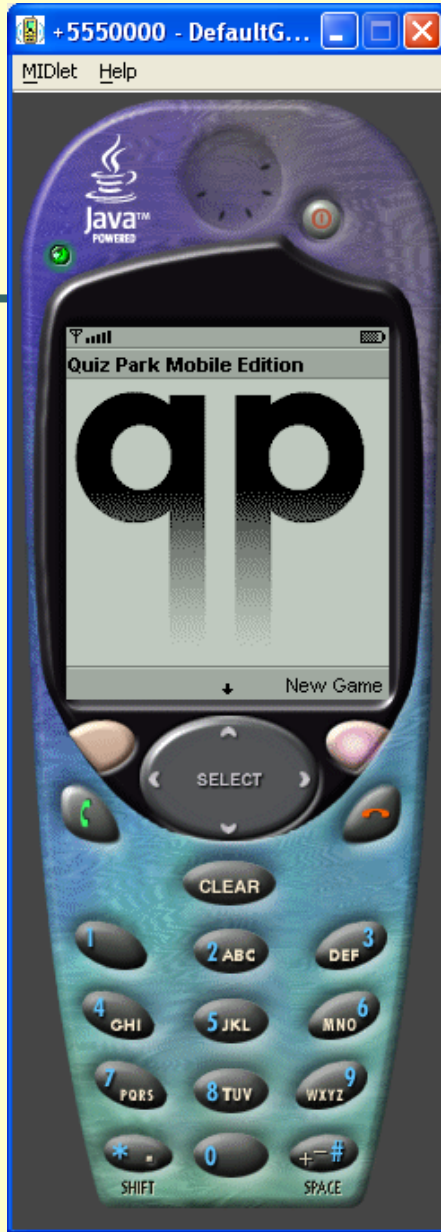
Utfordringer II

- Valg av egnet språk
 - Java, VB, C++
- Utviklingsverktøy
 - Sun Studio, Sun Wireless Toolkit, Oracle 9iAS Mobile Studio
- Implementering
 - lagring lokalt
 - logikk (randomisering, oppslag dictionary, m.m)

Utfordringer III


- Nettverksoverføring over GPRS
 - enkel oppkobling og nedlasting spm.pakker







Quiz Park Mobile Edition



New Game



Send

End

Shift

Ctrl

Char

Menu

Select





Is it OK to Use Airtime ?

?

QuizPark02 wants to send and receive data using the network. This will use airtime and may result in charges.

Is it OK to use airtime?

No Yes



Spørsmål 2

Hva het søsterskipene til Santa Maria da Christoffer Columbus oppdaget Amerika?

- La Pinta og La Niña
- La Dos og La Tres
- Balboa og Christo
- Vespucci og Nunez

Answer

Konklusjon

- Portert Smalltalk til J2ME
 - reimplementert med basis i datamodell
- Kodet prototyp av quiz-spill
 - gjenstår å "sy sammen" modulene
- Implementert trådløs nedlasting
 - skal senere bli betalingstjeneste
- Teoretisert om spill i mobil sammenheng