

Gruppe

Vi har kalt gruppen vår "RPS" og den består av:

# Øyvind Volden	oyvinvo@ifi.uio.no
# Anders Stensby Widgren	anderssw@ifi.uio.no
# Nurettin Yasar	nurettiy@ifi.uio.no
# Finn Christian Brøndal	finnc@ifi.uio.no
# Sigurd Salvesen	sigurdsa@ifi.uio.no

Hvor og når

Felles samlinger på tirsdager fra kl. 16:00 til 20:00. Fordeling av arbeidsoppgaver som løses parvis eller individuelt (enkelte jobber deltid).

Introduksjon

Innen spillindustrien har man de siste 10 årene satset mer og mer på online-spill for PCer og etter hvert spillkonsoller. Dette tror vi kan være fremtiden også innen spill på mobiltelefoner og andre portable enheter. Våren 2004 prøvde gruppen "Blue Riders" i INF5260 (foreløperen til INF5261) å lage et interaktivt "skytespill" hvor man skjøt andre mottakere med mobiltelefonen over bluetooth. Prototypen deres hadde mulighet for å søke etter andre enheter, men var ellers mangelfull. Noe av årsaken til dette skyldes nok at teknologien den gang var heller dårlig utbredt. Gruppen har derimot drøftet en del filosofiske aspekter som kan være spennende å jobbe videre med. I dag støttes bluetooth og java på de fleste mobiltelefoner, så vi håper vi kan få laget en mer fullstendig prototyp av et nettverksspill for mobile enheter.

Mål

Vi ønsker så langt det lar seg gjøre å lage en fullverdig prototyp av spillet RPS (RockPaperScissors). Vi ønsker å gjøre oss kjent med bluetooth-teknologien for å se hvilke muligheter denne teknologien kan tilby innen spill på mobile enheter. I tillegg vil det være aktuelt med datatrafikk over GPRS/EDGE/3G for å kunne lagre resultater og brukerinformasjon på en server. Brukerregistrering vil skje via SMS (med teknologi fra PATS/Telenor). Man vil motta en svar-SMS med lenke til jar-filen.

Spillet/leken RPS burde være kjent for folk flest. Dette er et spill hvor 2 deltakere konkurrerer mot hverandre. Vi ønsker å kunne kjøre individuelle konkurranser, turneringer etc. Resultatene vil lagres på en webserver slik at man kan logge seg på for å sjekke disse. En mulighet er at man kan se hvor god en mulig motstander er, slik at man kan avgjøre hvorvidt man tørr å utfordre vedkommende. En annen mulighet er å søke om en bestemt deltager er i nærheten, ved å se hvilken posisjon vedkommende har oppgitt.

Spillet ønsker vi at skal kunne kjøre på "alle" mobile enheter med java og bluetooth (eller så mange som mulig), og det vil nok her dukke opp en del utfordringer og problemstillinger med forskjeller på forskjellige leverandører, modeller osv. Vi håper å kunne få litt folk til å teste spillet og komme med tilbakemeldinger, da gjerne i form av en SMS (PATS) eller innebygd feedback-funksjonalitet i applikasjonen. Ellers vil det være naturlig å observere personer som spiller for å se at spillet og kommunikasjonen fungerer tilfredsstillende.