

Tussenpresentatie R&D 2011

Doel:

Overzicht laten zien wat er tot nu toe bereikt is in het project en wat de plannen voor de volgende fase zijn.

Tekst:

Welkom.

Slide 1

Ik zal jullie in deze presentatie laten zien wat er tot nu toe bereikt is in ons project en welke plannen er nog zijn.

Slide 2

Ten eerste een korte herinleiding van ons project, wat wij aan het ontwikkelen zijn. Dan uitleg over de huidige code design. Vervolgens wat er al bereikt is in de grafische user interface en de connection. Ten slotte een uitleg van het plan voor het onderzoek.

Slide 3

4PP-TP. Poker, online altijd en overal. In ons project ontwikkelen we een applicatie waarmee je overal en altijd Texas Hold 'em kan spelen. Online, kan via het internet een centrale server of via bluetooth direct met andere Android gebruikers. We zijn voornamelijk geïnteresseerd in een makkelijke user interface. Een interface die dus gebruikersvriendelijk is en niet noodzakelijk oogstrelend. Daarnaast is degelijke code ook cruciaal..

Slide 4

.. Dus hebben we in het begin veel tijd gestoken in een goed code design. De code bestaat uit 4 componenten. Het centrale component is de PokerTable, dit is het model. Hierin bevinden zich alle regels, logica over het spel. Ook de informatie, kaarten, spelers, chips, etc wordt hier allemaal bewaard. De PokerTable kan gezien worden als een API voor Texas Hold' em. De AI, artificiële intelligentie en grafische user interface communiceren alleen met de PokerTable. De Connection regelt al het data verkeer naar en van andere Android telefoons. Het voordeel van deze opzet is dat alle onderdelen, grotendeels los van elkaar functioneren. Zo kan de GUI dus weggelaten of aangepast kunnen worden, zonder dat er een heel kaartenhuis in elkaar stort.

Slide 5

De GUI woude we graag simpel en overzichtelijk. Daarmee bedoelen we een functioneel design, zonder 3D animaties en levensechte plaatjes. +Uitleg van screenshot.

Slide 6

Als eerste kan er via Internet verbinding met anderen gemaakt worden. Er wordt dan eerst met een centrale server contact gemaakt waar de nodige gegevens van andere Androids kunnen worden opgehaald. Vervolgens wordt er tussen de Androids een netwerk opgezet waarin de nodige informatie over het Pokerspel gedeeld wordt. Elke Android kijkt voor zichzelf de regels na om vals spelen te

voorkomen.

Ten tweede kan er via Bluetooth verbinding met anderen gemaakt worden. Er wordt dan eerst via Android's standaard Bluetooth methoden gezocht welke andere Androids binnen bereik zijn en hierna de optie om met deze verbinding te maken. Alle betrokken spelers moeten in Bluetooth bereik zijn van alle andere spelers om het nodige netwerk op te stellen. Hierna kan opnieuw de nodige informatie over het Pokerspel gedeeld worden en zal ook elke Android voor zichzelf de regels na kijken.

Slide 7

Als je online poker speelt, heb je minder informatie om je tegenspelers mee in te schatten. Pokerface, trash talk is allemaal niet relevant als je online speelt. Wat heb je nog wel? De bet die je plaatst, hoeveel chips zit je in. Hoe snel doe je dat? Of doe je er lang over? Daarmee kan je medespelers beïnvloeden. Het is dus van belang dat de user interface, het mogelijk maakt, om snel en op de chip nauwkeurig een bet te plaatsen. Daarvoor hebben we twee ideeën. Via knoppen, chip erbij, chip eraf. Dit kan is precies, maar omslachtig. Of door gebruik te maken van touch screen, doormiddel van gestures kan je snel kiezen. Maar op chip nauwkeurig kiezen is waarschijnlijk lastiger. Daarvoor het onderzoek welke de voorkeur heeft. Om dit te onderzoeken zullen proefpersonen tijdens een spel poker van te voren een bedrag moeten kiezen om in te zetten en vervolgens met de interface dat zo snel mogelijk in te stellen. Het idee is hoe sneller de bet kan worden ingevoerd, hoe makkelijker de interface is. De beste interface zullen we dan uiteindelijk gebruiken.

Slide 8

Bedankt voor jullie aandacht, zijn er nog vragen?