



Boronyák András

# Sakkjáték mobiltelefonon

Széchenyi István Egyetem

2007

# Bevezetés

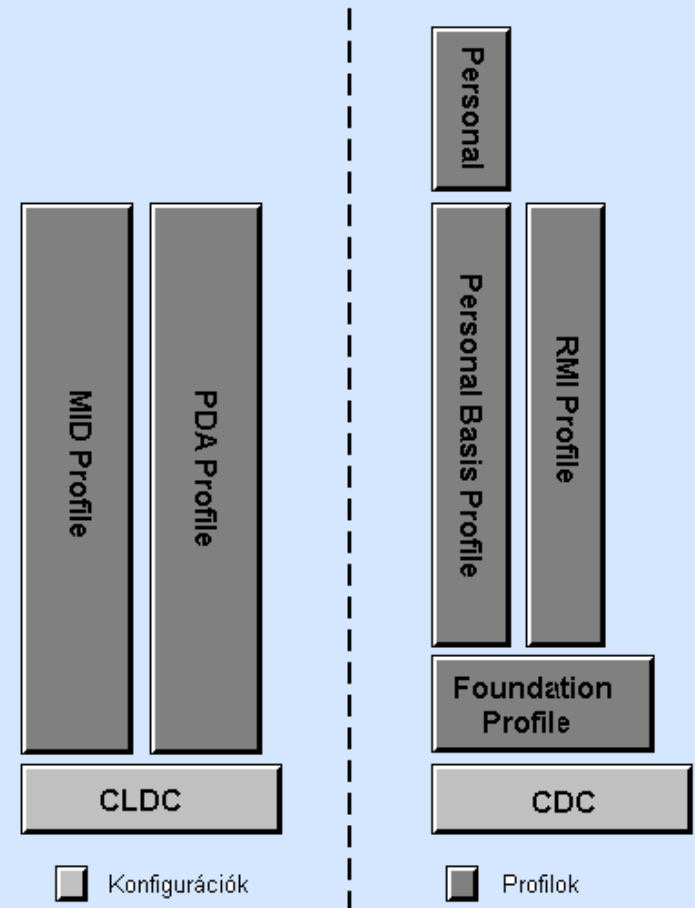
---

- Feladat:
  - J2ME környezet megismerése
  - Sakkjáték bluetooth-on keresztül
  - Kvízzjátékok kezelése



# A Java 2 Micro Edition

- Felépítése
  - Konfigurációk és profilok
  - Kiegészítő csomagok
- MIDlet-ek



# Bluetooth és adattárolás

- Bluetooth

- Ingyenes átviteli eszköz
- A Java hatékony interfészt biztosít
- Az RFCOMM protokoll



- Adattárolás

- A recordStore-ban tárolt adatok kikapcsolás esetén is megmaradnak
- Egy MIDlet-hez több recordStore is tartozhat
- Részbe a MIDP 2.0 specifikációnak

# A BluetoothChess program

- Könnyen kezelhető, telepítése egyszerű
- Rendszerkövetelmények:
  - CLDC 1.1
  - MIDP 2.0
  - Kijelző mérete legalább 176x220
  - Jsr-82 támogatása



# Játék egy telefonon

- Két játékos játszik egymás ellen felváltva léphetnek
  - játékidő mérése
  - szabályok figyelése



# Játék két telefonon

- Két játékos játszhat egymás ellen bluetooth kapcsolaton keresztül



# Kvízjáték

- Sakkfeladványok típusai:
  - Matt egy lépésben
  - Matt két lépésben
  - Egy lépésből döntetlen
- A játékosnak 3 sakkfeladványt kell megoldania
- Eltelt idő mérése
- Helyes megoldások számolása





# Kvízjáték szerkesztése

- Sakkfeladványok szerkesztése
- Saját feladványok sorsolása

