

# **BORONYÁK ANDRÁS**

## **SAKKJÁTÉK MOBILTELEFONON**

### **ÖSSZEFOGLALÁS**

A mobiltelefonok használata manapság nagyon elterjedt, így logikus hogy egyre nagyobb igény lesz mobiltelefonon futtatható programokra, illetve az ezeket elkészítő programozókra.

Feladatom egy sakkjáték elkészítése volt mobiltelefonra, valamint az ehhez szükséges hardver és szoftverkörnyezet megismerése, tanulmányozása.

A feladat első része a megfelelő programnyelv kiválasztása volt. Többféle nyelv közül választhatunk, én több szempontból is a Java nyelvet találtam kézenfekvőnek. Java programokat szinte minden telefon tud futtatni és ezek telepítése nagyon egyszerű, nem igényel különösebb szakértelmet. A Java másik előnye hogy gyorsan fejlődik, a telefon képességeit csaknem teljesen kihasználhatjuk (programozhatjuk a telefon vibrátor funkcióját, küldhetünk, fogadhatunk SMS-t MMS-t, készíthetünk 3D alkalmazásokat stb.), és könnyen átlátható logikus kódot készíthetünk. Fontos szempont továbbá, hogy a programnyelv teljesen ingyenes – a Sun oldaláról letölthető a fordításhoz szükséges program, a kódot pedig akár egy szövegszerkesztőben is elkészíthetjük – és az interneten megfelelő támogatást találhatunk hozzá.

A program az egyszemélyes játék lebonyolítása mellett lehetőséget biztosít arra, hogy két felhasználó egymás ellen játsszon bluetooth kapcsolaton keresztül. Sajnos ez a funkció részben korlátozza a program felhasználhatóságát, hisz a telefonnak rendelkeznie kell bluetooth-szal, valamint tartalmaznia kell a Java bluetooth bővítményt, amely a szükséges programozási interfészt biztosítja.

Az alkalmazás továbbá képes sakkfeladványok kezelésére, melyeket bárki könnyen definiálhat – illetve szerkesztheti a meglévőket – a „kvízzjáték editor” segítségével. Ennek a programrésznek a célja a mobiltelefonos adattárolás bemutatása volt.

*Kulcsszavak:* Java, J2ME, MIDP, jsr-82, Mobiltelefon, Sakk, Sakkfeladvány