

Plataforma Bluetooth

Para juegos multiplayer por turnos en celulares.



Sergio Silva Muñoz

Danny Sateler González

Diseño y Programación Orientada a Objetos

1er Semestre 2009 – UTFSM - Valparaíso

Descripción del Problema

- En la actualidad, la mayoría de los juegos de celulares se basan en enfrentamientos humano-celular.
- Los usuarios requieren de mejoras en la interconexión con otros, como jugar humano-humano.
- Los diseñadores se enfrentan al problema de cómo solucionar esta disyuntiva.

Análisis del Problema

- Hoy en día, la versatilidad de los sistemas celulares permiten mucho más que solo jugar el snake.
- La conexión bluetooth es una herramienta muy poderosa y que permite comunicación en tiempo real.
- Facilitar la implementación de aplicaciones puede potenciar la creación de estas mismas.

Caso de Uso

- 1)Nombre: Iniciar juego.
- 2)Propósito: Crea canal de comunicación bluetooth entre un cliente y un servidor.
- 3)Actores: Jugadores.
- 4)Pre-condición: Existe un servidor antes que el cliente.
- 5)Evento: Jugadores inician sistema.
- 6)Post-condición: La conexión está echa.
- 7)Tipo: Manual.

Caso de Uso

Curso Normal de Eventos.

- 1)El **jugador** se conecta al sistema, inicio de sesión bluetooth.
- 2)El celular responde con la solicitud de conexión y uso de recursos bluetooth.
- 3)El sistema se arma y se alista para el juego.
- 4)El sistema muestra la parrilla de juego y este se inicia.
- 5)El usuario mueve las piezas según las condiciones del juego.
- 6)El sistema está pendiente a la condición de ganador.

Diseño de la Solución

- 1) Implementar plataforma para soportar juegos de “tablero”.
- 2) Permitir la máxima flexibilidad de interacción con diseñadores de juegos.
- 3) Habilitar un canal de comunicación bluetooth.

Implementación

```
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class Midlet extends MIDlet{

    public Midlet() {
    }

    public void startApp() {
    }

    public void pauseApp() {
    }

    public void destroyApp( boolean unconditional ) {
    }

}
```

//Librerías Necesarias

//Clase MIDlet

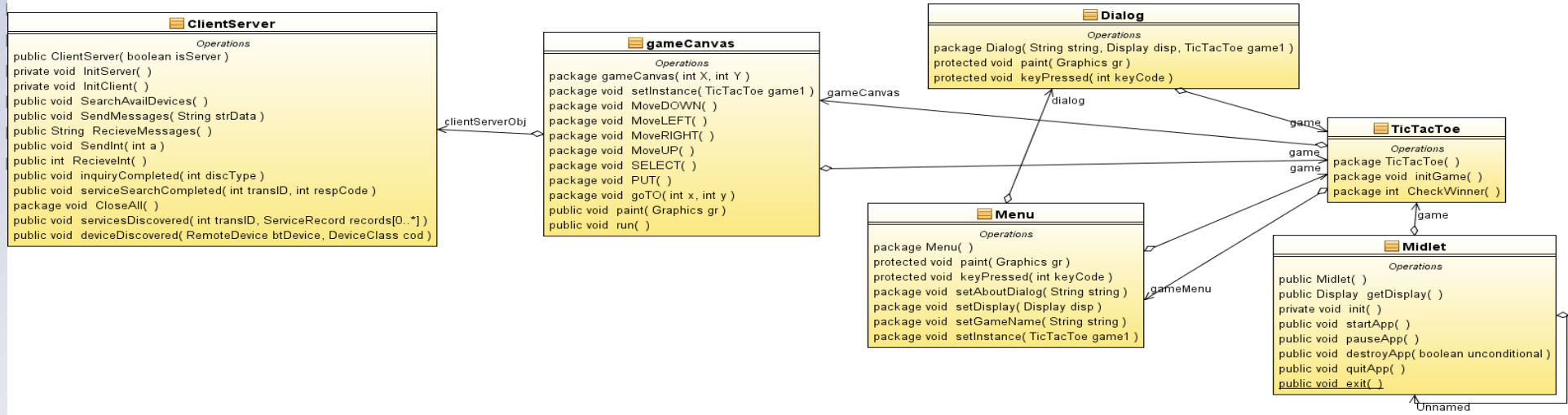
//Constructor

//Lo que hace cuando la aplicación parte

//Lo que hace cuando el celular interrumpe.

//Lo que hace cuando la aplicación es “destruida”

Diagrama de Clases



Ambiente de Desarrollo

- 1) J2ME: java para celulares.
- 2) NetBeans: como IDE de trabajo.
- 3) Emulador de celulares SUN.



Pruebas

Demostración de uso y funcionalidad con emulador de celulares.

Plataforma Bluetooth

Para juegos multiplayer por turnos en celulares.

Visite nuestra página web:

<http://alumnos.elo.utfsm.cl/~dsateler/ramos/dpoo/proyecto/>

Sergio Silva Muñoz

Danny Sateler González

Diseño y Programación Orientada a Objetos

1er Semestre 2009 – UTFSM - Valparaíso