

Kolko i krzyżyk 3D dla urządzeń mobilnych

Zadanie:

Bazując na technologii J2ME i wykorzystując API Mobile 3D (JSR-184) oraz Bluetooth (JSR-82) opracować grę „Kołko i krzyżyk 3D”.

Opis:

- gra powinna być przewidziana dla dwóch graczy, dysponujących jednym lub dwoma urządzeniami
- gracze będą wstawiać figury na planszy 3D (sześcián przecięty dwiema płaszczyznami w każdym z kierunków) umożliwiającą rozstawienie 27 figur
- figury którymi będą dysponować gracze to: dwa przecinające się pierścienie reprezentujące „kołko” i wielobok złożony z przecięcia się trzech prostopadłościán w trzech różnych płaszczyznach reprezentujący „krzyżyk”
- interfejsy graficzne powinny przedstawiać
 - o menu początkowe pozwalające na wybór figury gracza i typu gry (jedno lub dwu urządzeniowej)
 - o widok planszy 3D – z możliwością graficznego wyboru miejsca gdzie będzie wstawiana figura oraz wizualizacją wstawiania figury
 - o widok planszy 2D – przedstawiający każdą z trzech płaszczyzn
 - o widok prezentujący informacje wysłane i odebrane przez urządzenie

W oparciu o ustalenia z ostatnich zajęć całość komunikacji będzie odbywać się z wykorzystaniem strumieni InputStream i OutputStream przesyłając wartości int. Protokół komunikacji przedstawia się następująco:

1) UUID 90da015c-f9b4-4aa2-82b9-a2c1bcd9d1

2) Nawiązanie połączenia:

→	int	Ilość znaków w nazwie (max 255)
	int n	n-ty znak ciągu nazwy
←	int	0 – brak akceptacji
		1 – akceptacja (kołko)
		2 – akceptacja (krzyżyk)
		3 – rozpoczyna grę server
		4 – rozpoczyna grę klient

3) Komunikacja

→	pole – X Y Z						
		koniec gry	Z	Y	X		
	...	6	5	4	3	2	1 0
←							

