

The Ultimate Tic Tac Toe Challenge

- ein BarCamp/OpenSpace der JUGs Darmstadt, Frankfurt und Mannheim

Darmstadt, CoWo21, 15.02.2014, ab 08:00 Uhr bis 19:15 Uhr

Eventseite der JUG-DA: <http://jugda.wordpress.com/termine/tic-tac-toe/>

Anmeldung unter <http://tut3c.eventbrite.com>

Twitter: [#tut3c](#)

Basis-Implementierung: <https://github.com/aschewan/tictactoe>

Themen/Aspekte/Ergebnisse

API/REST

- Github Organisation TUT3C: <https://github.com/orgs/tut3c>
- REST API JAX RS: <https://github.com/tut3c/jaxrsrestapi>

Android

- [User-Stories etc.](#)
- https://github.com/michalharakal/tictactoe_android
- Anpassungen des Original-Implementierung für Android:
<https://github.com/aschewan/tictactoe/tree/android>

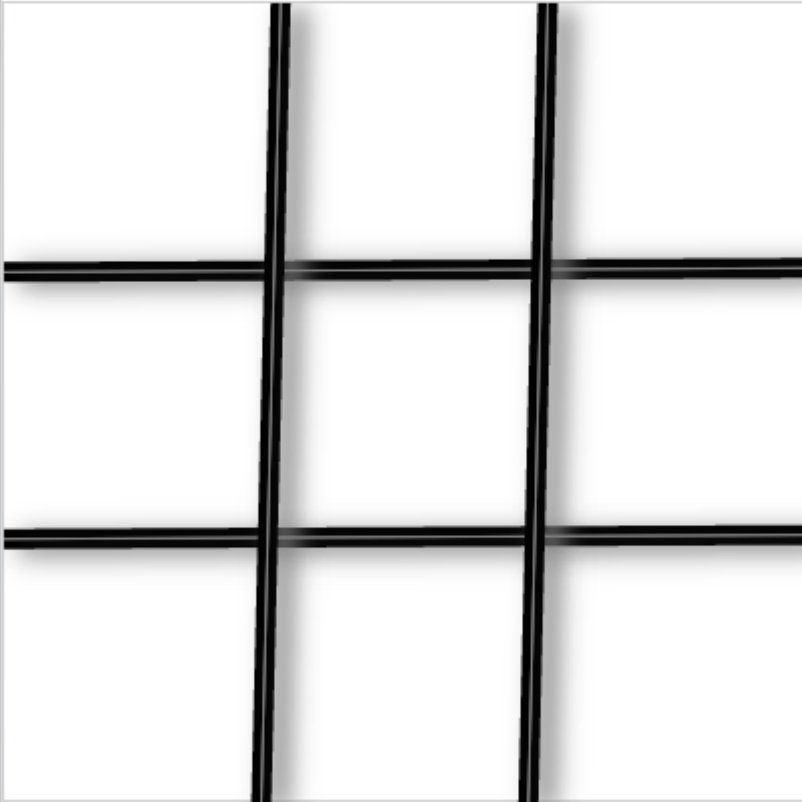
LEGO Mindstorms/DrawBot

- Mindstorms
 - Der Roboter sollte nicht grafisch sondern mit JavaScript programmiert werden.
 - Dazu haben wir eine NodeJS Bluetooth-API benutzt:
<https://github.com/wenchaojiang/ev3-Nodejs-bluetooth-api>
 - Nach einigen technischen Widrigkeiten konnten die Motoren des Roboters vom Rechner aus per Bluetooth angesteuert werden.
 - JavaScript erwies sich als keine besonders geeignete Sprache zur Robotersteuerung.
 - Nächster Versuch: LeJos <http://www.lejos.org/>
 - Teilnehmer: Kerstin Reese (kerstin.reese@googlemail.com, @kerstinreese)
 - Er fährt: <http://kerstin-reese.de/Video/lego-mindstorms-per-javascript.MOV>
 - Vielen Dank an Wolfgang Schell und Florian Groß für die tatkräftige JavaScript-Unterstützung!

DART

Tic Tac Toe

A Dart-based Tic Tac Toe Implementation



SUMMARY

NOTES

- Repository: <https://github.com/derjust/tictactoe>
 - Auschecken
 - den Web-Ordner über "Existing Folder" im SDK öffnen
 - DartTicTacToe.dart aus der Outline via "Run > Dartium" start
 - Dartium (s.u.) startet automatisch
- An sich eine super Sache, aber sowohl der Editor als auch der Browser sind noch nicht stable
- <https://www.dartlang.org/tools/sdk/>
 - <https://www.dartlang.org/articles/json-web-service>
 - <https://www.dartlang.org/articles/json-web-service/#a-note-on-cors-and-httprequest>
 - <http://pub.dartlang.org/packages/bootjack>
- Verwendete Technologien: Dart Editor (ein abgespecktes Eclipse), Dartium (eine Variante von Chromium), HTML5 (Canvas zum zeichnen von Effekten), SVG als Alternative, Websockets (keine Server-seitige Unterstützung)
- Teilnehmer: Sebastian, Sebastian, Thomas, Martin, Stefan

Spring-Data

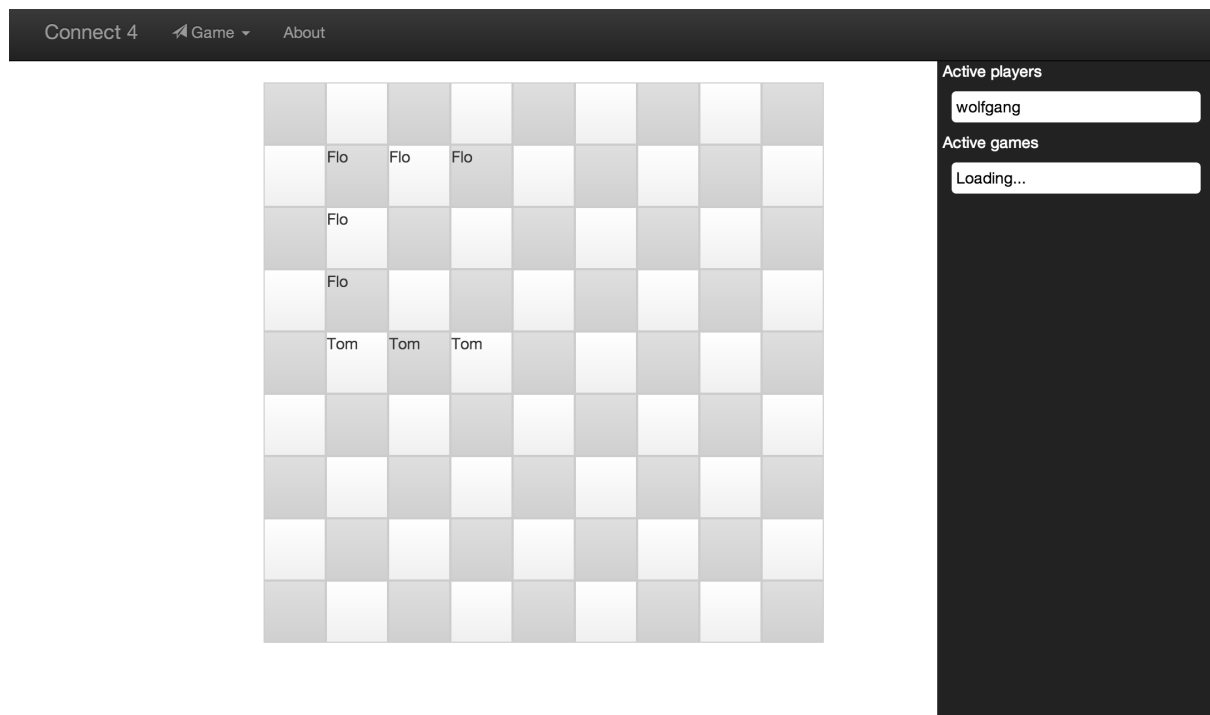
Node.js/Websockets

Github Repo: <https://github.com/flgr/mmo4x4>

Teilnehmer: [Tim Pietrusky](#), [Kevin Gimbel](#), [Florian Gross](#), [Thomas Darimont](#), [Wolfgang Schell](#)

Da Florian gerne ein Multiplayer-Spiel (>2 Spieler!) haben wollte, haben wir ein 4 Gewinnnt für mehrere Spieler mit variablem Board gebaut.

Screenshot (WIP):



Anregungen/Kritik/Verbesserungsvorschläge

- Vorschlag von Uli: ca. alle zwei Stunden ein kurzes Zusammenkommen im Plenum, um sich über den aktuellen Stand auszutauschen und ggf. zu synchronisieren. (Uli 140217:) Dem liegt die Beobachtung zu Grunde, dass jeder vor seinem PC vor sich hin gewerkelt hat, aber keinerlei Infos über Stand, Absichten, Erledigtes sichtbar war. Macht es schwierig zwischen Gruppen zu wechseln oder sich mit Erfahrungen mehrerer Gruppen zu versorgen. Wie "Daily Scrum" http://de.wikipedia.org/wiki/Scrum#Daily_Scrum, soll dieses Zusammenkommen KURZ und problembezogen dieses Informationsloch füllen. Kann zugleich einen sanften Druck ausüben, dem "immer was zum Vorzeigen" Prinzip zu folgen. Ferner ist face-to-face wesentlich effizienter als jede Anhäufung von Schriftgut. @Wolfgang nicht pro Person, sondern per Gruppe.

- Vorschlag von Stefan: "... zur Halbzeit einen Break zu machen und jedes Team kann seinen aktuellen Stand, Probleme, Fragen an andere Teams vortragen. Meine Hoffnung wäre, dass dadurch die Diskussion zwischen den Teams weiter am Leben gehalten wird und manche Abstimmungen, z.B. zwischen Client und Server, besser klappt."
- Vorschlag von Wolfgang:
 - vorher alle Twitter/Google+/Skype/... Nicks abfragen (natürlich optional) und eine Liste zusammen stellen. So finden sich die Leute eines Teams schnell zusammen und können einen gemeinsamen Gruppen-Kanal aufbauen
 - ebenfalls vorher fragen, wer welche Projekte vorschlägt, oder welche Ideen es gibt. So kann man sich optional schonmal darauf vorbereiten, z.B. einen zweiten Lego-Roboter mitbringen, wenn ein solcher vor Ort sein wird
 - während des Events eine gemeinsame Webseite, die alle Projekte referenziert, Projekt updates könnten per (Micro)Blogging weiter gegeben werden
 - hier wäre auch eine (virtuelle) Twitterwall mit dem #tut3c Tag beheimatet