Cross-Platform Client Development

Kristina Rothe

Game Development Evangelist, Microsoft

Senior Project Lead, Travian Games GmbH

Project Coordinator, Square Enix Ltd.

Twitter: @kris_rothe

Mail: kristina.rothe@microsoft.com

Blog: 2pStart.de

Agenda

1. Vorstellung
2. Cross-Plattform?
3. Herausforderungen
4. Projektvorgehen
    1. Technische Entscheidungen
    2. Backlog
    3. UI-Design
    4. Iterative Entwicklung
5. Demo: Xamarin & Visual Studio
6. Hausaufgabe

Cross-Plattform

Gebräuchliche Unterscheidung

CROSS-PLATTFORM

- funktioniert über verschiedene Plattformen hinweg (iOS, Android, Windows, Linux, Mac...)
- kann Software, aber auch Hardware sein
- kann, muss aber nicht basierend auf einem gemeinsamen Framework / einer Engine sein
- Daten können plattformübergreifend kommuniziert werden

MULTIPLATTFORM

- funktioniert über verschiedene Plattformen hinweg (iOS, Android, Windows, Linux, Mac...)
- kann Software, aber auch Hardware sein
- kann, muss aber nicht basierend auf einem gemeinsamen Framework / einer Engine sein
- Jede Interaktion nur isoliert innerhalb der Plattform

Herausforderungen?

Herausforderungen

- Programmiersprachen
- Mehrfaches Entwickeln
- verschiedene Formfaktoren / Design
- Testen
- Plattformeigene Features
- Wartbarkeit
- Kommunikation zwischen den Geräten
- ... ?

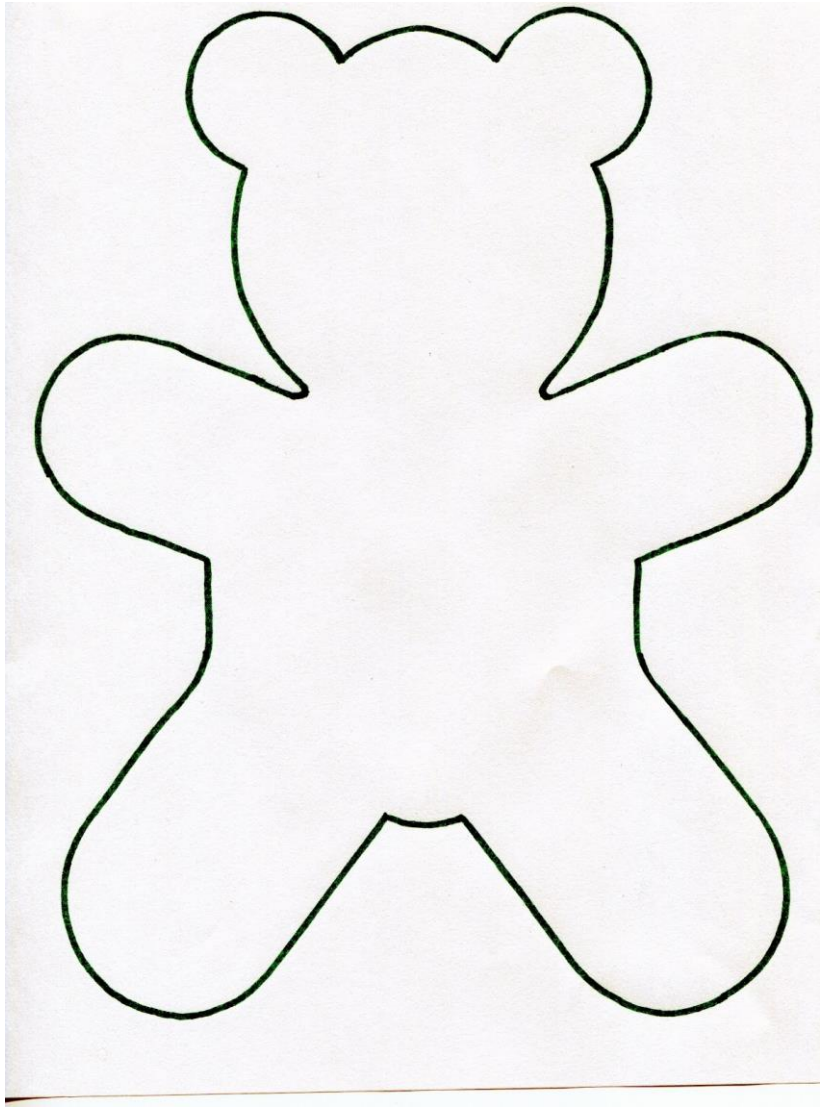
Projektvorgehen

Projektidee

App-Welt der unbegrenzten Möglichkeiten

Fokus auf ein Kernthema

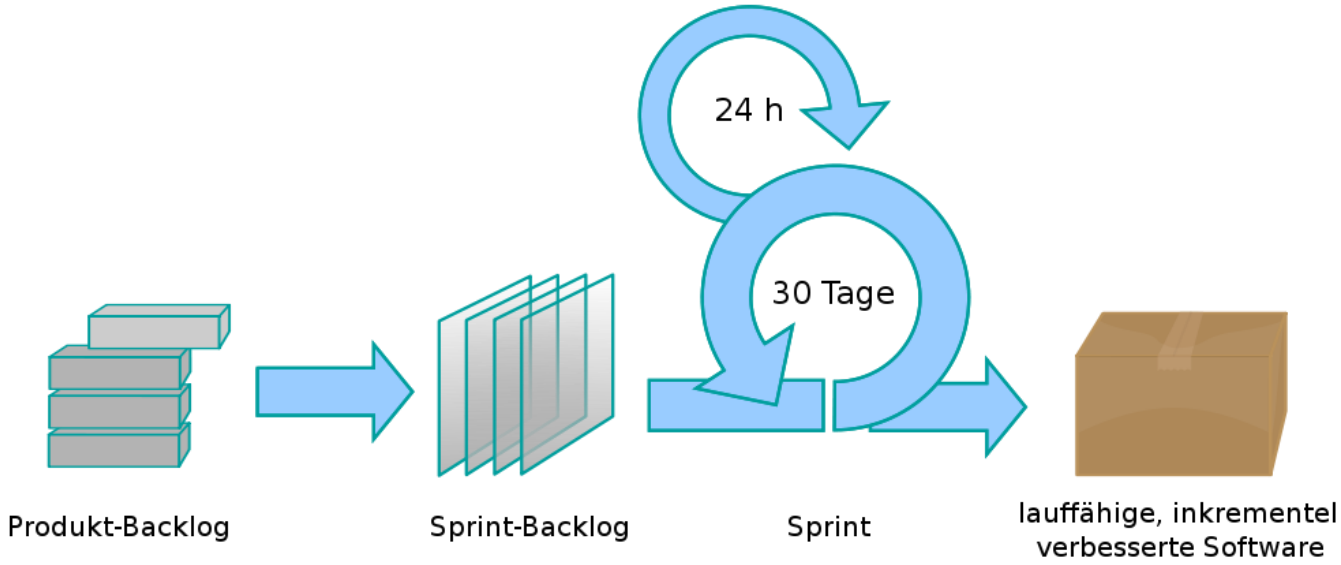
KISS - Keep It Simple Stupid



Know your limits – and priorities!

Das Backlog

„SCRUM“-Ablauf als Beispiel



Backlog

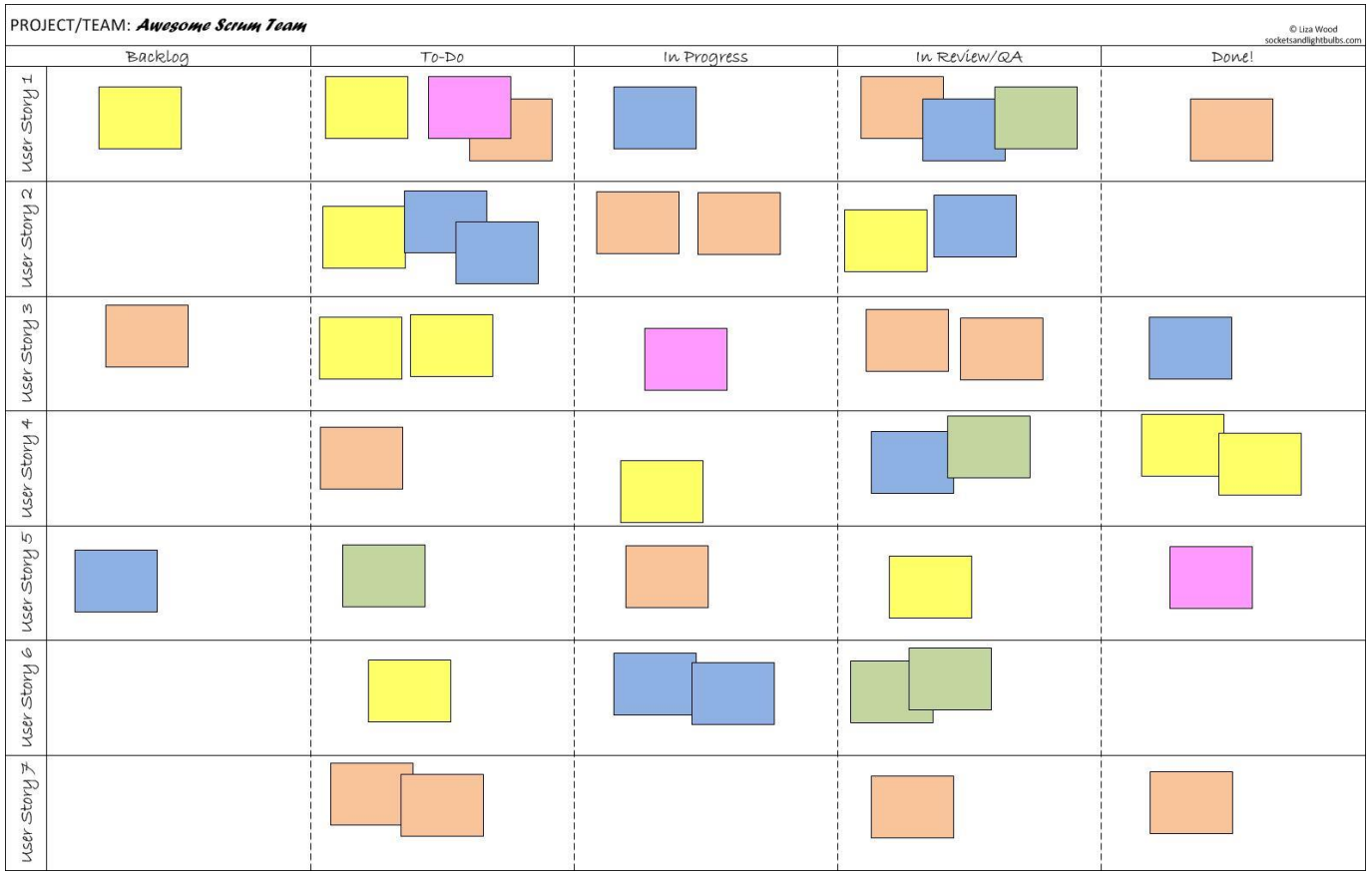
Sammlung der in einem Projekt zu entwickelnden Features, nach Wichtigkeit sortiert und in der Komplexität (NICHT: Zeit!) geschätzt.

Kein in Stein gemeißeltes Pflichtenheft, aber auch kein „Freibrief“ – eher eine Roadmap, die nach Bedarf (User Feedback, marktwirtschaftlichen Entwicklungen etc.) angepasst werden kann.

Features werden als Gesamteinheit aus User-Perspektive betrachtet, nicht aus theoretischer Abstraktions- / Architektursicht.

Kann auch in Visual Studio Online angelegt werden.

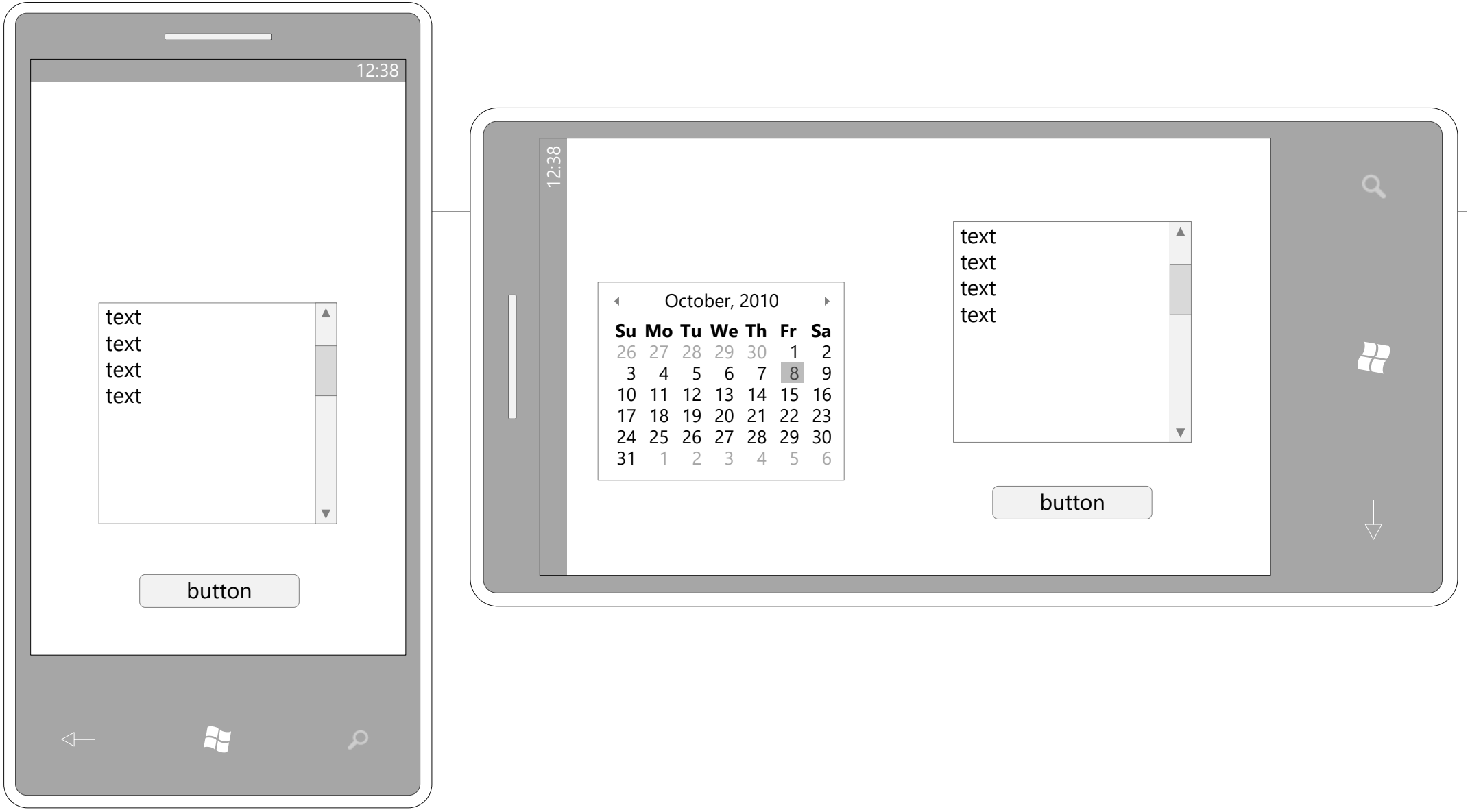
Projektablauf - Beispiel



UI-Design

Zu beachten:

- Mobile Mindset – eine App ist keine Desktop-Anwendung
- Responsive Design vs. App Design
- Bildschirmauflösungen & **Orientierungen**
- **Navigationsmuster**
- Gesten
- **Interaktionsmethoden** und Input
- **Plattformeigenheiten** (Icons u.ä.)


12:38
text
text
text
text
button
12:38
October, 2010
Su Mo Tu We Th Fr Sa
26 27 28 29 30 1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 1 2 3 4 5 6
text
text
text
text
button

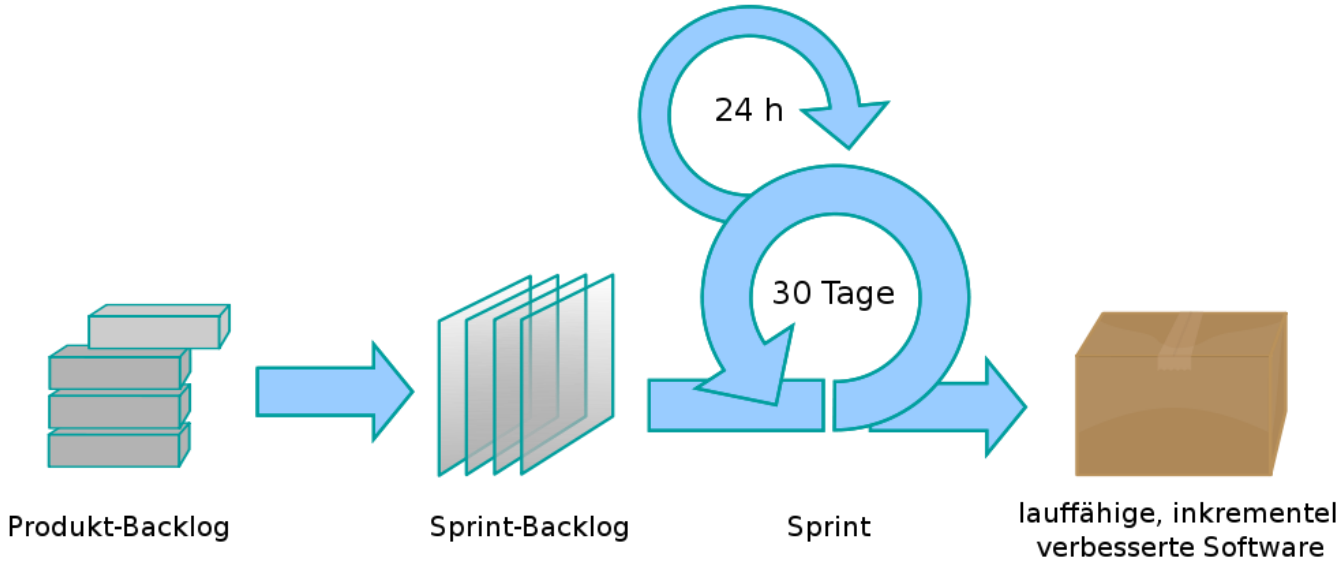
Platformspezifisch designen!

Iterativ entwickeln

Iterative Entwicklung

- Kurze Entwicklungszeiträume
- Kleine, testbare Arbeitspakete
- Arbeitspakete immer testen & testen lassen
- basierend auf Feedback – weitere Arbeitspakete ausdefinieren

„SCRUM“-Ablauf als Beispiel



Testing ☺

Mini-Demos

Hausaufgaben

Hausaufgaben

- Teamwork!
- Visual Studio Online-Account und –Projekt anlegen
- gemeinsam kleine Projektidee finden und in Visual Studio Online anlegen
- Aufteilung: Projektorganisation – Design – Umsetzung
- Projekt in Visual Studio Online planen und ein Backlog anlegen; Arbeitspakete zuweisen
- Umsetzen und Vorstellen eines kleinen Projekts mit Xamarin

Danke!

@KRIS_ROTHE

© 2015 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, Windows Vista and other product names are or may be registered trademarks and/or trademarks in the U.S. and/or other countries.
The information herein is for informational purposes only and represents the current view of Microsoft Corporation as of the date of this presentation. Because Microsoft must respond to changing market conditions, it should not be interpreted to be a commitment on the part of Microsoft, and Microsoft cannot guarantee the accuracy of any information provided after the date of this presentation. MICROSOFT MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, AS TO THE INFORMATION IN THIS PRESENTATION.