

конкурс, android, google

Google Android developer challenge

Основная информация о конкурсе <http://code.google.com/android/adc.html>

Описание конкурса

Написать приложение для платформы Android. Приветствуются следующие группы программ:

- мультимедиа
- социальная связь
- нетрадиционные средства интерфейса пользователя
- игры
- утилиты для повседневного пользования
- приложения с использованием технологий mash-up (см, например, [тут](#))

Наши цели

- поупражняться в создании приложений для мобильных платформ
- поучаствовать в Open Source проекте - и просто интересно, и строчка со ссылкой в резюме (:
- выиграть миллион!

Условия участия

Участвовать могут как отдельные разработчики, так и небольшие команды.

Платформа

- Набор для разработчика можно скачать здесь: <http://code.google.com/android/> . Там же прилагается эмулятор платформы
- [Начало работы с платформой](#)

Идеи

Что можно написать

Клиент для сетевых игр в Го

Общие сведения

[Правила игры](#)

[Сервер\(стандарт де-факто\)](#)  [достать описание протокола](#)

[Простой AI](#)

[Описание формата файлов](#)

Предполагаемая функциональность

1. Просмотр/редактирование партий.
2. Игра с компьютерным оппонентом. Возможно уместно сделать открытый интерфейс для добавления AIшников.
3. Игра на NNGS-сервере. Обычный функционал для таких игр: чат в комнатах, поиск игр, экспорт игры в файл, импорт из файла.
4. Игра с противником на другом девайсе с такой-же прогой. Реализуется на любом протоколе, от TCP/IP до SMS.

Варианты развития

- Сделать красивую 3d доску.
- Сделать скринсейвер для девайса из архива игр(да да, это уже есть).

Будильник

Неплохая разминка. Настраиваемый будильник с дополнениями

Настройки

- сколько раз звонить и какими мелодиями
- простая пробудка или пробудка в особом режиме

Дополнения

- При пробуждении предлагается нарисовать рисунок. *можно поупражняться в распознавании образов*
- При пробуждении предлагается решить математический пример (от $2+3$ до дифуров и интегралов)
- Если спустя 10 минут (например) пользователь не сделал какое-либо сложное действие, то телефон начинает слать бессмысленные sms самому себе
- При пробуждении посылается sms заданному заранее человеку, который и будет будить обладателя аппарата

=== Игра - жидкостные войны === == Откуда идея == Fedora: yum install liquid* == Суть игры == игроки управляют кружочками, за которыми следуют потоки разноцветных жидкостей. При соударении меняется баланс жидкостей игрока и его соперника. Выигрывает тот, кто захватит всю жидкость соперников. === Аська === Клиент ICQ с дополнительными возможностями ==Возможности== - Общая рисовальная доска
- Простые сетевые игры (например морской бой, крестики-нолики и т.д.)
==Межплатформенность== - Android
- Набор платформ, которые поддерживает Qt
- OpenMoKo
==Эксперименты и перспективы== - предложить новые формы интерфейса
- по пути поучаствовать и в проекте [One Laptop Per Child \(OLPC\)](#)
- разминка для чего-то большего
===== Проекты ===== == Распределённый планировщик задач == [Страница проекта](#)
Должен уметь находить другие клиенты и подгонять расписание совместно. Например: выбираем, что нужно провести встречу с тем-то и тем-то в таком-то интервале времени, программа связывается с обоими, выясняет их расписание и ищет общее свободное время, предлагает варианты. == Ожидаемая функциональность == - Персональный менеджер задач
* Задачи по категориям и приоритетам * Реализация иерархии задач (связь аналогично JIRA) * Анализ списка задач и выявление hotspots * Возможно представление загруженности дня/недели в графическом формате * Алгоритмы планирования времени в зависимости от приоритета, длительности задачи и дополнительных критериев * Алгоритмы корректировки оценок на основе накопленного опыта - Распределённый групповой менеджер задач * Формирование групп интереса * Создание групповых задач с оповещением членов групп * Анализ загруженности членов группы и предоставление набора возможных вариантов планирования групповой деятельности * Механизмы уведомления членов групп и согласования групповой деятельности (в простейшем случае уведомление о невозможности участия) * Обеспечение предоставления членам группы результатов групповой деятельности (например по завершении встречи организатор может создать документ, разослав его членам группы с привязкой документа к прошедшей встрече) ~~DISCUSSION~~

From:
<http://wiki.osll.ru/> - **Open Source & Linux Lab**

Permanent link:
http://wiki.osll.ru/doku.php/etc:common_activities:android?rev=1201583635

Last update: **2008/01/29 05:13**

