

Sajtóanyag

Győri egyetemisták ötletei vihetik előbbre az Androidos okostelefonok térnyerését!



Mi is az az Android?

Bár manapság egyre többet látni és hallani a zöld robotról, ám sokan még nem tudják, mit takar az Android kifejezés. Az Android tulajdonképpen nem más, mint egy operációs rendszer, melyet a Google fejleszt folyamatosan (eredetileg a rendszert az Open Handset Alliance cégcsoport fejlesztette). Ahogy a számítógépeknél már megszokott, hogy Linux, Windows, vagy esetleg más operációs rendszert futtatnak, úgy a telefonoknál is léteznek ilyen alapszoftverek, s ezek egyike az Android, melynek térnyerése mára megkérdőjelezhetetlen. Az Androidos eszközök piaci részesedése folyamatosan nő. Mivel nyílt forráskódú rendszerről van szó, ezért bárki elérheti annak forráskódját, a Google pedig támogatást biztosít saját programok fejlesztéséhez az Androidos készülékekre. Ugyancsak nagy előnye, hogy a telefongyártók könnyebben testreszabhatják az operációs rendszert, míg ez az iPhone esetében nem lehetséges, a Nokia-s Symbian, illetve Windows Mobile rendszereknél pedig komplikáltabb.

A győri Szintézis-NET felhívásában arra buzdította a Széchenyi István egyetem hallgatóit, hogy erre a rendszerre találjanak ki felhasználói programokat. Íme pár példa arra, hogy milyen ötletekkel jelentkeztek a hallgatók:

Bujdosó Bence:

Az Android telefonokban megtalálható gyorsulásmérőt kihasználó alkalmazás fejlesztésének ötletével pályázott. A telefon eme képességét kihasználva a készüléket kormányként és/vagy gázkarként lehetne használni egy számítógéppel WiFi-n vagy Bluetooth-on összekötve.

Másik ötlete egy virtuális valóságra (augmented reality) alapuló alkalmazás volt. Valós helyszínekre virtuálisan különböző szövegek, alakzatok, tárgyak helyezhetünk el, amik a telefon kameráját használó alkalmazást futtatva mások számára is észlelhetőek lennének.

Pusker György:

(Geochacing)

Ehhez a hobbihoz bizony minden megvan egy Androidos telefonban. A ládák koordinátáifelvehetőek a közösségi oldalak segítségével – természetesen egy offline mód itt is hasznos lehet – beépített GPS pedig segíthet odatalálni. Google Maps alapú navigáció esetén könnyen bejelölhető a térképen a keresett pont, viszont különösen az offline felhasználáshoz – és az erdős területeken könnyen tévő és ezáltal internet kapcsolat nélkül maradhat az ember – hasznos, ha exportálni tudjuk a pontokat a navigációs programunk számára. A fénykép feltöltés pedig szinte elmaradhatatlan.

(Bluetooth connect)

A telefonok már jó ideje kommunikálnak Bluetooth-on, ezt egyesek ismerkedésre is használják. Jó lehetőség lehetne, ha képesek lennénk megtekinteni a „Bluetooth-nyí” távolságon belül lévő profiljait – persze ha ők is nyitottak erre -, illetve, hogy ők is láthatnák a mienket. Ez már csak azért is hasznos lehet, mert az emberek egy jó része sokkal bátrabb a virtuális világban, mint az igaziban és a profilok alapján egyfajta előzetes szűrés is lehetséges, ami segíthet elkerülni a kellemetlen meglepetéseket. Ez a funkció akár a közösségi oldalak nélkül is használható, de azért azzal lenne az igazi.

Szabó Tamás:

(Fizikára épülő játékok)

A casual(alkalmi) játékok terén nagyon sikeresek a fizikai szimuláción alapuló játékok. De ha ehhez a játék stílushoz még hozzáadjuk a gyorsulásmérőt és esetleg az érintőkijelzőt is, akkor a játékményt még jobban fokozhatjuk.

A játék egy a mozgásérzékelővel irányítható golyó célba juttatásáról szólna. Amerre döntjük a telefont, arra gurul a golyó, mintha a golyót rátettük volna a telefon tetejére. A feladat, hogy a golyót a megfelelő lyukba juttassuk labirintusokon, szakadékokon és csapdákon keresztül.

A győztes ötlet:

Szabó Tamás:

(Pozíció-alapú játék/verseny)

Az ötlet lényege, hogy a telefonban található szenzorok segítségével, olyan játékot játszhatunk, ahol a fizikai és a virtuális valóság határai elmosódnak. A játék a közösségre épít, amely segítségével nem csak egyenként mérettethetjük meg magunkat, hanem akár csoportokba szerveződve is.

www.szintezis-net.hu