

Kiro, das digitale Haustier

Abstract:

Kiro ist von den digitalen Haustiersystemen der späten 1990er Jahre inspiriert. Mit kleinen physischen Geräten konnten die Nutzer ihre Haustiere mit verschiedenen Aktivitäten umsorgen. Wir haben unser eigenes digitales Haustier Kiro entwickelt und es ins Jahr 2025 gebracht, um unsere Fähigkeiten in verteilten Systemen und Webentwicklung zu vertiefen. Kiro besteht aus einem Game-Manager-Service und weiteren Aktivität-Services. Die Umsetzung wurde mit Java und Spring-Boot gemacht. Die Kommunikation unter den Services erfolgt über Messaging, die Kommunikation zur React Frontend-App über REST und die Aktualisierungen in Echtzeit über WebSocket. Nach dem Spielstart stehen dem Benutzer verschiedene Aktivitäten zur Verfügung wie: Kiro füttern, ihn schlafen legen und bei niedrigen Temperaturen mit einer Decke zudecken, um sich um seine Gesundheit zu kümmern. Die Temperatur dafür wird online über eine Wetter-API abgerufen. Kiro wird auch von selbst hungrig und schläfrig. Die Benutzeroberfläche ist einfach gehalten und ein Ausgangspunkt, die Funktionalität zu demonstrieren.

Verfasser/innen:

Mirela-Florina Frecateanu, Adrian Schürch

Referent/in:

Thomas Höltschi

Co-Referent/in:

Andres Koch

Veröffentlichung (Jahr):

2025

Zitation:

Mirela-Florina Frecateanu, Adrian Schürch, 2025, Kiro, das digitale Haustier.

Schlagworte:

OST - Ostschweizer Fachhochschule: Masterarbeit
Distributed Systems, Messaging, Java, WebSocket