

РОЗРОБКА БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКОЇ ГРИ НА ПРИКЛАДІ ПОКРОКОВОЇ СТРАТЕГІЇ ДЛЯ ПЛАТФОРМИ ANDROID

Запорізька державна інженерна академія, кафедра ПЗАС

Розробка багатокористувацької гри – це складний, який включає декілька етапів;

- створення концепції гри, формування технічного завдання;
- планування архітектури, створення діаграми компонентів і діаграми класів;
- розробка серверної частини;
- розробка клієнтської частини;
- тестування та відлагодження.

Багатокористувацька гра передбачає можливість одночасної гри великої кількості (від сотен до мільйонів) гравців, тому одним із головних пріоритетів є розробка ефективної серверної частини, яка зможе оброблювати велику кількість запитів. Ідея розробки високоефективного серверного застосунку викладається в [1].

У своїй роботі ми вирішили розробити покрокову гру під платформу Android.

Були висунуті наступні вимоги до застосунку:

- висока надійність;
- швидка обробка запитів;
- відмовостійкість;
- зручний інтерфейс та керування;
- оригінальний ігровий контент;
- естетичний дизайн;
- використання вільного програмного забезпечення.

Були обрані наступні засоби реалізації:

- реалізація серверної частини на мові програмування Scala з використанням фреймворку Akka;
- реалізація клієнтської частини на мові програмування Java з використанням фреймворку libGDX;
- використання TCP-сокетів для з'єднання між клієнтом та сервером;
- використання формату JSON для обміну даними між клієнтом та сервером;
- використання системи управління базами даних PostgreSQL;
- використання Git для контролю версій.

Висновки:

- вивчено ряд нових технологій;
- отримано досвід командної розробки;
- розпочато створення власного програмного продукту.

Література

1. The Reactive Manifesto WYSIWYG [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <http://www.reactivemanifesto.org/>
2. Akka Documentation WYSIWYG [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <http://akka.io/docs/>
3. Framework libGDX WYSIWYG [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://libgdx.badlogicgames.com/documentation.html>