

**Akademia Górniczo-Hutnicza  
im. Stanisława Staszica w Krakowie**

---

Wydział Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej

KATEDRA INFORMATYKI STOSOWANEJ



**PRACA MAGISTERSKA**

**ADAM RZEPKA**

**ANALIZA MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA NOWYCH  
TECHNOLOGII ZAWARTYCH W HTML5 DO REALIZACJI  
GRY TYPU FPS**

PROMOTOR:

dr inż. Grzegorz Rogus

Kraków 2013

## **OŚWIADCZENIE AUTORA PRACY**

OŚWIADCZAM, ŚWIADOMY ODPOWIEDZIALNOŚCI KARNEJ ZA POŚWIADCZENIE NIEPRAWDY, ŻE NINIEJSZĄ PRACĘ DYPLOMOWĄ WYKONAŁEM OSOBIŚCIE I SAMODZIELNIE, I NIE KORZYSTAŁEM ZE ŹRÓDEŁ INNYCH NIŻ WYMIENIONE W PRACY.

.....

PODPIS

**AGH**  
**University of Science and Technology in Krakow**

---

Faculty of Electrical Engineering, Automatics, Computer Science and Biomedical  
Engineering

DEPARTMENT OF APPLIED COMPUTER SCIENCE



**MASTER OF SCIENCE THESIS**

**ADAM RZEPKA**

**ANALYSIS**

SUPERVISOR:  
Grzegorz Rogus Ph.D

Krakow 2013

podziękowania

## Spis treści

<b>1. Wprowadzenie</b>	6
1.1. Cele pracy	6
1.2. Zawartość pracy	6
<b>2. Omówienie dziedziny</b>	7
2.1. HTML5	7
2.1.1. WebGL	7
2.1.2. Web Workers	7
2.1.3. Web Sockets	7
2.1.4. WebRTC	7
2.1.5. Web Audio API	7
2.1.6. Pozostałe przydatne API	7
2.2. Gry FPS	7
2.2.1. Quake III Arena	7
2.2.2. OpenArena	7
2.2.3. ID Tech 3	7
2.3. Poprzednie prace	7
2.3.1. Quake II w przeglądarce	7
2.3.2. Quake III level viewer	7
2.3.3. Banana Bread	7

# **1. Wprowadzenie**

## **1.1. Cele pracy**

## **1.2. Zawartość pracy**

## **2. Omówienie dziedziny**

### **2.1. HTML5**

#### **2.1.1. WebGL**

#### **2.1.2. Web Workers**

#### **2.1.3. Web Sockets**

#### **2.1.4. WebRTC**

#### **2.1.5. Web Audio API**

#### **2.1.6. Pozostałe przydatne API**

### **2.2. Gry FPS**

#### **2.2.1. Quake III Arena**

#### **2.2.2. OpenArena**

#### **2.2.3. ID Tech 3**

### **2.3. Poprzednie prace**

#### **2.3.1. Quake II w przeglądarce**

#### **2.3.2. Quake III level viewer**

#### **2.3.3. Banana Bread**