競技用タイピングソフト

『～～～』

情報処理学科2年

K198017

若林 宏樹

目次

1.はじめに

きっかけ

2.作品概要

開発環境

作品説明

3.使用技術(何を以ってそれを選んだか、客観的視点で)

通信規格(http通信について)

オンラインゲームにおける快適さ

直接通信型、サーバ集中型、クライアント分散型の処理の差

4.

5.

1. はじめに
2. 開発環境

【サーバ】

AWS

PHP7.1

【クライアント】

Unity2019.4.7f1

1. 作品概要

【作品名】

競技用タイピングソフト

【作品説明】

タイピングのプレイ形式は、ソロモードとマルチモードを用意。

ソロモードはクライアントのみで完結させており、オフライン時でも遊べるようになっている。

マルチモードではサーバ経由でプレイヤーデータのやり取りを行い、リアルタイムでの対戦を行う。