

Sprint 2

Conectivitate - IP B1 2020

April 2020

1 Definition of Done

Feature-uri ce trebuie implementate:

1. Sistem de login si register reconstruit folosind firebase unity sdk(login,register,logout,verify email)
2. Optiune de creare camera de joc(putand selecta diverse elemente de configurare)
3. Vizualizarea camerelor publice
4. Optiunea de a intra intr-o camera de joc publica sau privata
5. Optiunea de a schimba elemente de configurare dupa crearea camerei

2 Sistem de lobby - detalii

Pentru partea de network, dupa o documentare amanuntita, am decis sa folosim Photon Unity Network 2. Acesta ne pune la dispozitie diverse metode prin care sa putem crea camere de joc si sa gestionam meciuri multiplayer. Acesta se foloseste de RPC-uri pentru a asigura ca utilizatorii au parte de o experienta multiplayer autentica.

3 Comunicarea cu celelalte doua module

Interactionand cu interfata grafica, utilizatorul va dori sa realizeze diverse actiuni(creare lobby, join lobby, realizare mutare, etc.). Aceste cereri vor fi procesate de modulul de conectivitate, trimise la server pentru validare, iar, in caz de succes, vor fi apelate metodele din Photon pentru a se realiza corespunzator actiunile in raport cu ceilalti jucatori.