

Dead

# Dead Maze

Dokumentacja

Autor: Dawid Socha, Robert Pierog

# Dead Maze

---

## Spis treści

### Spis treści

INSTALACJA .....	2
POBRANIE NIEZBĘDNYCH PLIKÓW .....	2
URUCHOMIENIE GRY ( HOSTING SERWERA GRY ) .....	2
DOŁĄCZENIE DO GRY .....	2
INSTRUKCJA GRACZA .....	3
PORUSZANIE SIĘ .....	3
ZAGADKI .....	3
STAN GRY ( WYGRANA / PRZEGRANA ) .....	3
WYGRANA: .....	3
PRZEGRANA: .....	3
UŻYTE TECHNOLOGIE .....	4
NODE JS .....	4
THREE.JS .....	4
MONGODB .....	4

## Instalacja

### Pobranie niezbędnych plików.

- Pobierz klienta i serwer bazy danych MongoDB z poniższej strony i zainstaluj.  
<https://www.mongodb.com/>
- Pobierz serwer NodeJS ze strony poniżej i zainstaluj.  
<https://nodejs.org/>
- Pobierz archiwum z grą i wypakuj je w wybrane miejsce na dysku.

### Uruchomienie gry ( hosting serwera gry ).

- Przejdź do folderu gdzie została zainstalowana baza danych MongoDB, trzymając klawisz „shift” naciśnij prawy przycisk myszy i wybierz „Otwórz okno poleceń tutaj”.
- W oknie poleceń wpisz „mongoD” i zatwierdź enter’em.
- Przejdź do folderu gdzie została zainstalowana baza danych MongoDB, trzymając klawisz „shift” naciśnij prawy przycisk myszy i wybierz „Otwórz okno poleceń tutaj”.
- W oknie poleceń wpisz „mongo” i zatwierdź enter’em.
- W oknie poleceń wpisz: use deadmaze i zatwierdź enter’em.
- Przejdź do folderu z grą, trzymając klawisz „shift” naciśnij prawy przycisk myszy i wybierz „Otwórz okno poleceń tutaj”.
- W oknie poleceń wpisz „node server.js” i zatwierdź enter’em.
- Poczekaj aż wyświetli się komunikat, że serwer jest gotowy.
- Otwórz dowolną przeglądarkę internetową i w oknie adresu wpisz: „[TWÓJ\_ADRES\_IP]:3000” i zatwierdź enter’em.
- GRAJ!

### Dołączenie do gry

- Otwórz dowolną przeglądarkę internetową i w oknie adresu wpisz: „[TWÓJ\_ADRES\_IP]:3000” i zatwierdź enter’em.
- GRAJ!

## Instrukcja gracza

### Poruszanie się

W – Ruch do przodu

A – Obrót postaci w lewo

D – Obrót postaci w prawo

### Zagadki

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na drzwi, następnie odpowiedź w okienku i zatwierdzenie odpowiedzi.

### Stan gry ( wygrana / przegrana )

#### Wygrana:

Przejdzie wszystkich poziomów labiryntu szybciej niż drugi gracz.

#### Przegrana:

Ukończenie lub nie skończenie labiryntu. Wygrywa drugi gracz.

## Użyte technologie

### Node JS

Jest to środowisko uruchomieniowe zaprojektowane do tworzenia wysoce skalowalnych aplikacji internetowych, szczególnie serwerów www napisanych w języku JavaScript. Umożliwia tworzenie aplikacji sterowanych zdarzeniami wykorzystujących asynchroniczny system wejścia-wyjścia. Jest frameworkiem open source.

Więcej informacji:

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Node.js>

### Three.js

Jest to między platformowa biblioteka / API używana do wyświetlania i tworzenia animacji 3D w przeglądarce internetowej. Three.js używa silnika WebGL. Kod źródłowy jest to znalezienia na GitHub'ie (<https://github.com/mrdoob/three.js/> ).

Więcej informacji:

<https://threejs.org/>

### MongoDB

Jest to otwarty, nierelacyjny system zarządzania bazą danych napisany w języku C++. Charakteryzuje się dużą skalowalnością, wydajnością oraz brakiem ściśle zdefiniowanej struktury obsługiwanych baz danych. Zamiast tego dane składowane są jako dokumenty w stylu JSON, co umożliwia aplikacjom bardziej naturalne ich przetwarzanie, przy zachowaniu możliwości tworzenia hierarchii oraz indeksowania.

Więcej informacji:

<https://www.mongodb.com/>