

Analiza i porównanie wydajności gry mobilnej i internetowej wytworzonej z wykorzystaniem frameworka Flutter i silnika gry Flame.

Autor: inż. Andrzej Kapczyński

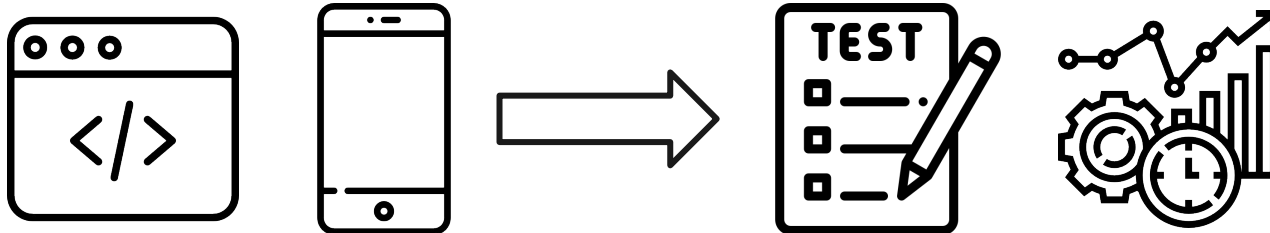
Promotor: dr inż. Marcin Borowski

Cel i zakres pracy - projekt



Cel badawczo-naukowy

- Analiza technologii Flutter i Flame,
- Porównanie wydajności gry mobilnej i internetowej.





Słowa kluczowe (PICOC) - Population

- Dziedzina, obszar zastosowań.
 - **Przykład** - Tworzenie gier mobilnych i internetowych.
-
- Tworzenie gier mobilnych,
 - Tworzenie gier internetowych,
 - Tworzenie aplikacji wieloplatformowych.



Słowa kluczowe (PICOC) - Intervention

- Metodologia, którą chce się zastosować.
 - **Przykład** - Analiza wydajności gry internetowej przy pomocy Chrome DevTools.
-
- Chrome DevTools,
 - Testy wydajnościowe aplikacji internetowych,,
 - Wydajność aplikacji internetowych.



Słowa kluczowe (PICOC) - Comparison

- Metodologia, z którą chce się porównać.
 - **Przykład** - Analiza wydajności gry mobilnej przy pomocy Dart DevTools.
-
- Dart DevTools,
 - Testy wydajnościowe aplikacji mobilnych,,
 - Wydajność aplikacji mobilnych.



Słowa kluczowe (PICOC) - Outcome

- Efekty, które chce się osiągnąć.
 - **Przykład** - Porównanie wyników testów wydajnościowych.
-
- Analiza porównawcza wydajności aplikacji,
 - Wydajność aplikacji wieloplatformowych.



Słowa kluczowe (PICOC) - Context

- Kontekst ewentualnego porównania.
 - **Przykład** - Współczesny rynek gier mobilnych i internetowych oraz aplikacji wieloplatformowych.
-
- Gry,
 - Rynek gier mobilnych,
 - Aplikacje wieloplatformowe.



Pytania przed przeglądem literatury

1. Jakie są główne różnice między procesem tworzenia **gier mobilnych** a **internetowych**?
2. Jakie metody analizy wydajności oferuje **Chrome DevTools** do testów **aplikacji internetowych**?
3. Jak przeprowadzić **testy wydajnościowe** aplikacji wieloplatformowych?
4. Jakie kluczowe aspekty **analizy porównawczej wydajności** trzeba wziąć pod uwagę przy tworzeniu **aplikacji wieloplatformowej**?
5. Jakie trendy obserwuje się na **rynku gier mobilnych i internetowych** w kontekście rozwoju aplikacji wieloplatformowych?



Źródła

- Materiały graficzne
 - <https://www.freepik.com>
 - <https://flutter.dev/brand>
 - https://docs.flame-engine.org/latest/_static/logo_flame.png
 - <https://1.bp.blogspot.com/>


Dziękuję za uwagę

