

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт космических и информационных технологий

институт

Вычислительная техника

кафедра

Коллективный проект
Клиент-серверное приложение Рас-Ман

Проверил

—
подпись, дата

А.И.Легалов

инициалы, фамилия

Студент

КИ14-06Б
номер группы

подпись, дата

М.В.Рожков
инициалы, фамилия

Студент

КИ14-06Б
номер группы

подпись, дата

Д.Н.Галин
инициалы, фамилия

Студент

КИ14-06Б
номер группы

подпись, дата

Д.Е.Костыгин
инициалы, фамилия

Студент

КИ14-06Б
номер группы

подпись, дата

А.А.Шатоба
инициалы, фамилия

Красноярск 2018

СОДЕРЖАНИЕ

1. ВВЕДЕНИЕ.....	3
2. АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ.....	4
3. АРХИТЕКТУРА ПРОГРАММНОЙ СИСТЕМЫ.....	5
4. ОПИСАНИЕ РАЗРАБОТАННОГО ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА.....	6
4.1. ОПИСАНИЕ СЕРВЕРНОЙ ЧАСТИ.....	6
4.2. ОПИСАНИЕ КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ.....	7
5. РУКОВОДСТВО ПРОГРАММИСТА БОТА.....	9
6. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.....	11

1. ВВЕДЕНИЕ

Данная работа была призвана развить в студентах навыки командного взаимодействия при разработке проекта, в частности, программы.

Основной задачей является написание игры, в которой должна быть реализована возможность подключения бота и возможность наблюдения за ним и оценки его эффективности. В качестве игры выбран Рас-Ман с несколькими модификациями в правилах.

Цель: Работая в группе, создать приложение Рас-Ман с возможностью подключения бота и самостоятельной игры.

Задачи:

- Проанализировать цель;
- Провести анализ игры Рас-Ман;
- Разработать модифицированные по отношению к оригиналу правила игры;
- Выбрать архитектуру приложения;
- Реализовать серверную часть программы;
- Реализовать клиентскую часть программы;
- Провести тестирование;
- Сделать выводы.

2. АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

Рас-Ман — аркадная видеоигра. Задача игрока — управляя Пакманом, съесть все точки в лабиринте, избегая встречи с привидениями, которые гоняются за ним. Игровой процесс классического Рас-Ман продемонстрирован на рисунке 1.

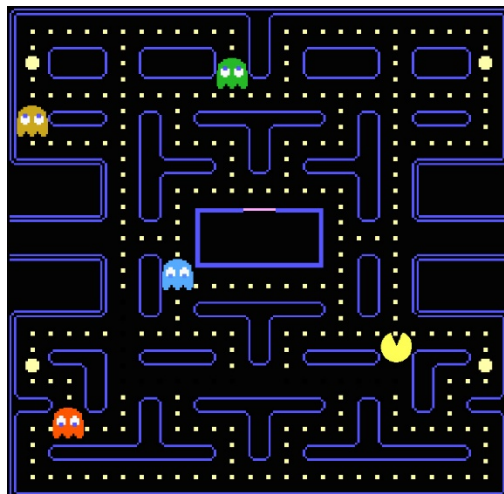


Рисунок 1 – классический Рас-Ман

В качестве модификации правил было решено, что при столкновении с призраком игрок не умирает, а теряет очки; призрак уходит в центр поля, а игроку в счетчик начисляется 1 смерть, однако игра для него продолжается. Так же было решено, что в игре должен быть реализован режим игры на двоих. В случае игры на двоих победителем считается тот, кто набирает больше очков.

Специфика предлагаемой реализации заключается в том, что к программе можно подключить ботов; кроме того, модификация правил позволяет разрабатывать ботов более гибких, чем в оригинальной версии игры. Игровой процесс модифицированного Рас-Ман показан на рисунке 2.

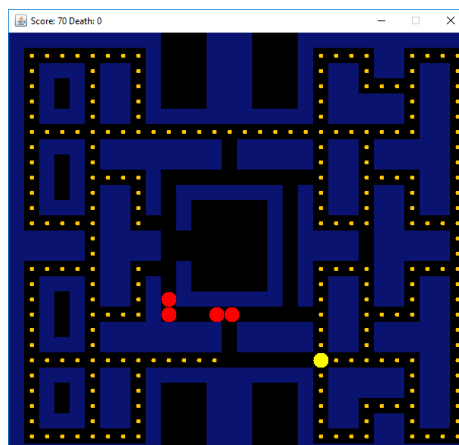


Рисунок 2 – игровой процесс данного проекта.

3. ОПИСАНИЕ РАЗРАБОТАННОГО ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА

3.1. ОПИСАНИЕ СЕРВЕРНОЙ ЧАСТИ

На сервере постоянно выполняется главный процесс в обязанности которого входит:

- создание новых подключений;
- создание объекта игрока;
- приём игровых параметров;
- создание игровой комнаты;

Для каждого подключенного игрока создаётся отдельный поток, который слушает запросы и команды игрока, передаёт команды игровой комнате, выполняет построения ответа на запрос информации игры. Более детально посмотреть на процесс взаимодействия клиента и сервера, а также внутренних потоков сервера можно на рисунке 4.

Для каждой отдельной игры создаётся игровая комната, которая осуществляет контроль игровых правил и выполняет расчёт игровых параметров: траекторий движений приведений (если они присутствуют на карте), координат всех сущностей на карте, а также выполняют обработку столкновений.

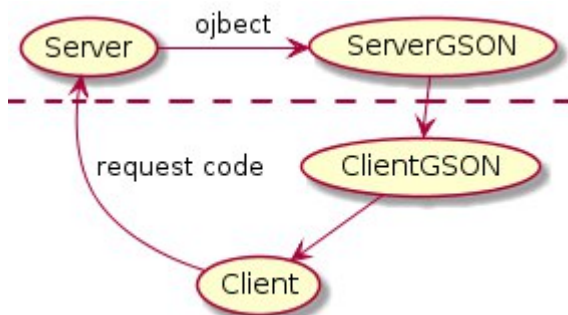


Рисунок 3 – процесс обмена сообщениями клиента и сервера.

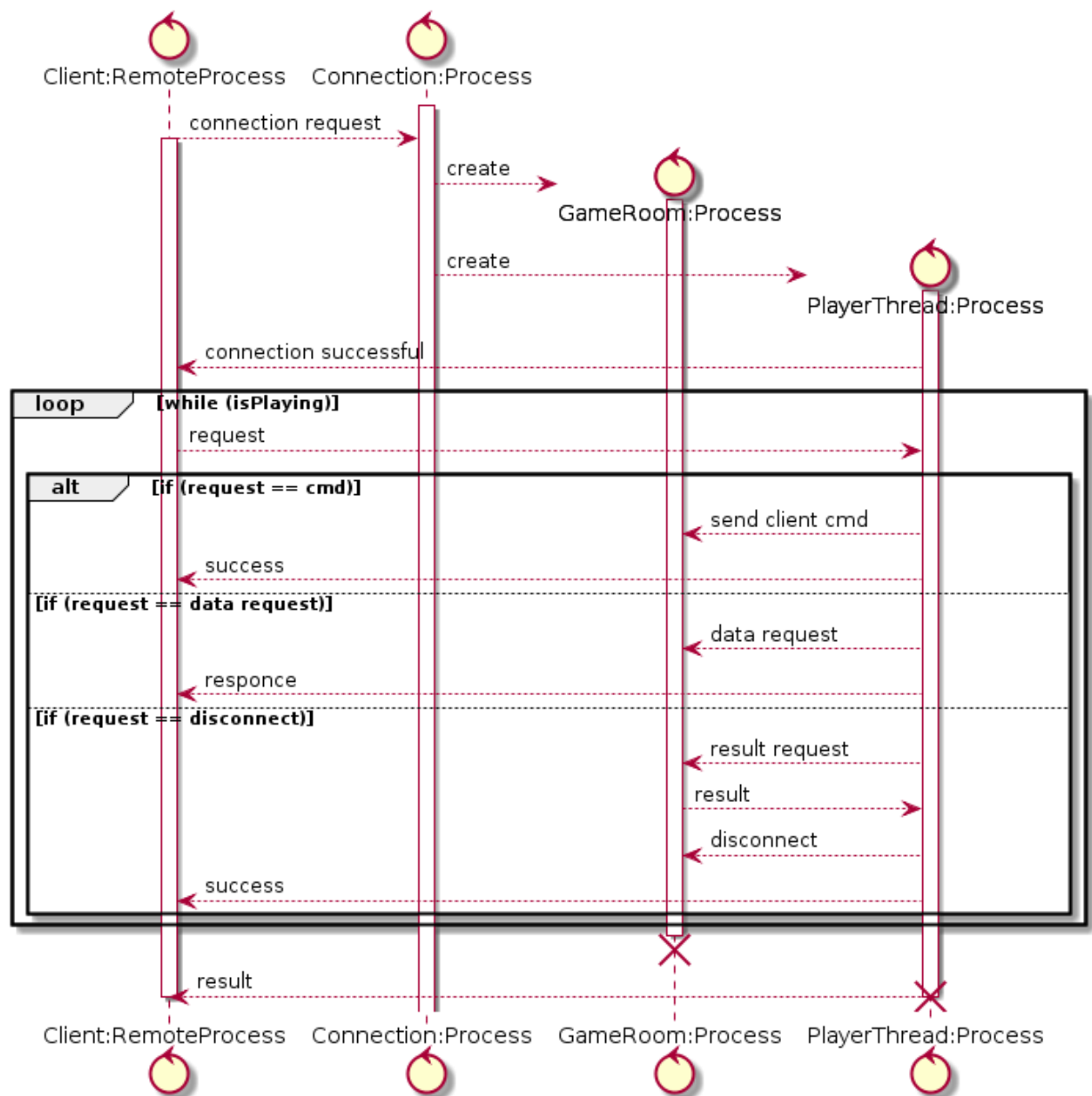


Рисунок 4 — Диаграмма последовательности для серверной части системы

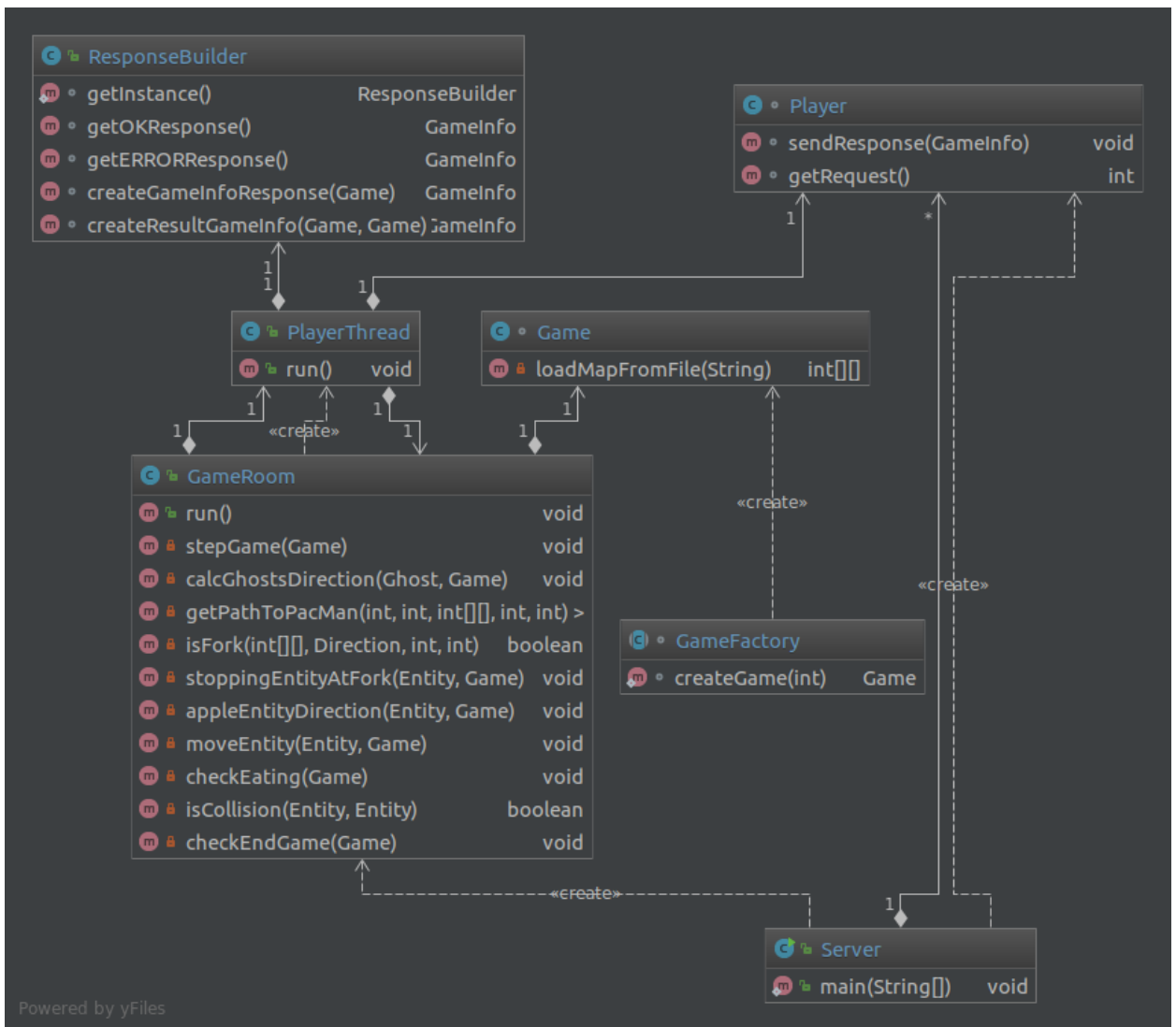


Рисунок 5 — Диаграмма классов серверной части приложения.

Server — главный класс. Отвечает за подключение новых игроков и создание новых игровых комнат.

Game — класс, хранящий состояние игры.

GameRoom — класс, реализующий процесс игры. Выполняет контроль правил игры, обработку столкновений и расчёт поведения ботов.

Player — предоставляет методы для получения и отправки сообщений клиенту.

PlayerThread — реализует общение между сервером и клиентом. Передаёт команды **GameRoom**, выполняет построение ответов клиенту.

ResponseBuilder — содержит в себе методы для построения ответов клиенту.

3.2. ОПИСАНИЕ КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ

Клиентская часть приложения используется для игры человеком. При запуске пользователю предлагается ввести IP адрес и порт сервера, а также выбрать тип игры. Далее работа клиента сводится к регулярным запросам игровой ситуации, её отрисовки, а также в прослушивании нажатий кнопок клавиатуры и отправки соответствующих команд на сервер. На рисунке 5 можно увидеть процесс взаимодействия клиента и сервера, а также взаимодействие внутренних объектов клиентской части приложения.

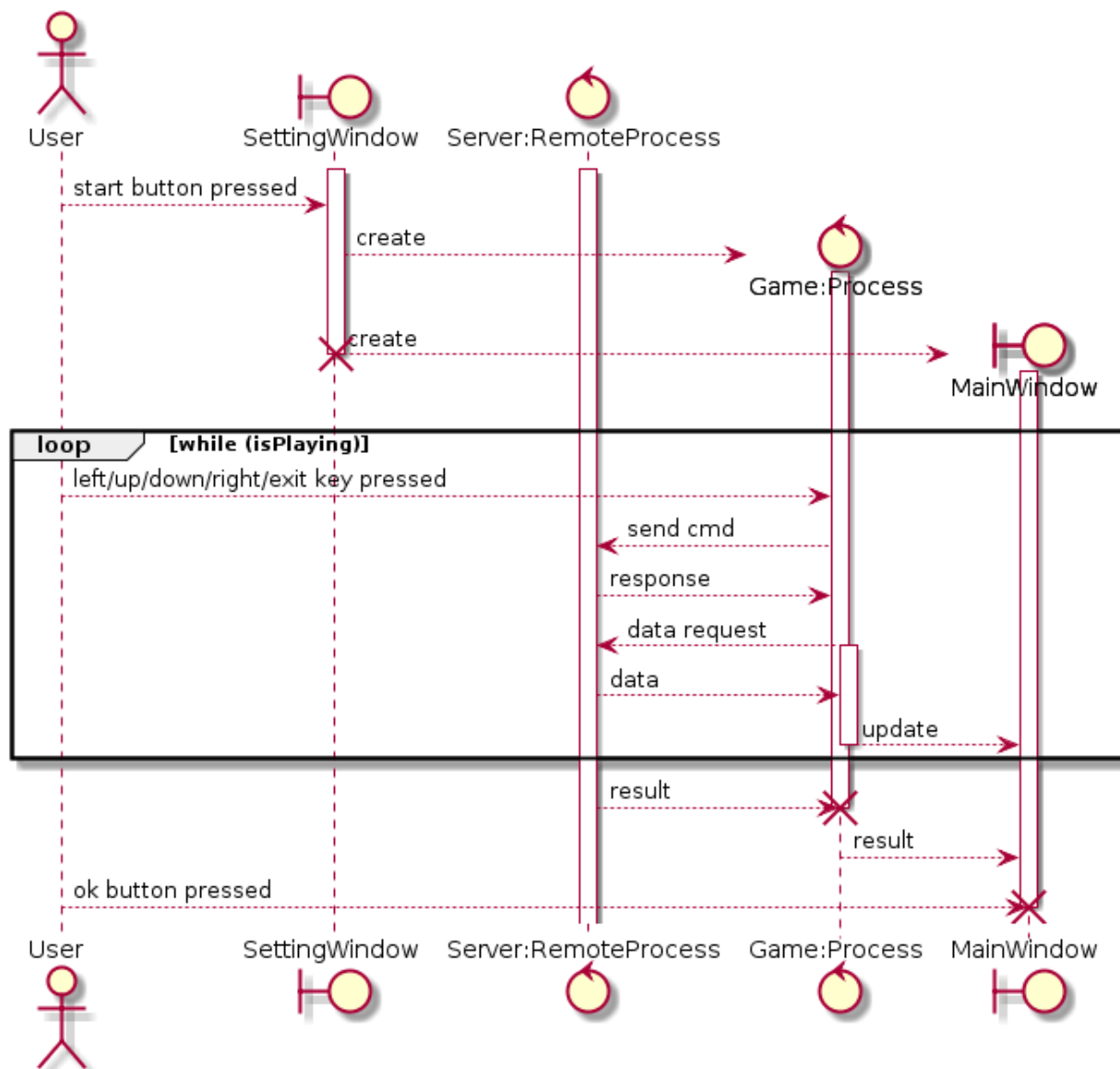


Рисунок 6 — Диаграмма последовательности для клиентской части приложения.

4. РУКОВОДСТВО ПРОГРАММИСТА БОТА

Для написания и подключения бота к серверу используется соответствующее API.

```
boolean connection(String IP, int port, PacManAPI.GameType gameType);
```

Данный метод API используется для первоначального подключения к серверу. Возвращает true, если подключение успешно, иначе false.

```
boolean toUp();
```

```
boolean toDown();
```

```
boolean toLeft();
```

```
boolean toRight();
```

Набор методов API для передачи команды персонажу.

```
GameInfo disconnect(boolean isWait);
```

Метод API, используемый для отключения от сервера. Параметр isWait должен быть true, если вы хотите получить результаты игры, иначе false.

```
GameInfo getInfoAboutLeftPlayer();
```

Метод API используется для получения от сервера текущей информации об игре.

```
GameInfo getInfoAboutRightPlayer();
```

Метод API используется для получения от сервера текущей информации об игре противника (если выбран одиночный режим, то данный метод работает точно также, как и getInfoAboutLeftPlayer();)

// Описание структуры информации об игре...

```
public class GameInfo {  
    public int responseCode; // 200 — OK, 404 - ERROR  
    public boolean isPlaying; // Статус игры  
    public int[][] map; // 0 — пустая клетка, 1 — еда, 2 — стена  
    public ArrayList<Ghost> ghosts; // Список привидений  
    public PacMan pacMan; // Главный персонаж  
    public GameResult gameResult; // Итоговый результат игры  
    public ViewProperties viewProperties; // Настройки отображения  
}
```

// Пример написания бота...

// Создание экземпляра API

```
IPacManAPI api = new PacManAPI();
```

Подключение к серверу...

```
if (api.connection("127.0.0.1", 7070,  
    PacManAPI.GameType.SINGLE_WITHOUT_GHOST)) {
```

// Цикл бота...

```
while (true) {
```

// Получение актуальной информации...

```
    GameInfo gameInfo = api.getInfoAboutLeftPlayer();
```

// Анализ информации

```
    if (gameInfo.pacMan.score != 500) {
```

// Отправка команды персонажу

```
        api.toDown();
```

```
    } else {
```

// Отключение от сервера без ожидания результатов

```
    api.disconnect(false);
```

```
        System.exit(0);
```

```
    }
```

```
}
```

5. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Для работы данного приложения необходима Java **JRE** (не меньше 7 версии)

Для сборки данного приложения понадобится Java **JDK** (не меньше 7 версии)

Также установка установка **OPEN-JRE/JDK** последней версии.

Для сборки и запуск сервера выполните:

```
sh ./server_build.sh && java -jar server.jar 7070
```

Для сборки и запуска клиента выполните:

```
sh ./client_build.sh && java -jar client.jar
```

Для сборки и запуска тестового бота выполните:

```
sh ./bot_build.sh && java -jar bot.jar 127.0.0.1 7070
```

Для удаления приложения из системы удалите папку с приложением.