

Szakdolgozat

Congame

Bordák Tamás

2015

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	3
1.1. Mitől jó egy játék	3
1.2. Elterjedt játéktípusok	3
1.2.1. Többjátékos online harci aréna (MOBA)	4
1.2.2. Háborújáték	4
1.2.3. Vidd haza a zászlót (CTF)	4
1.3. Specifikáció	4
1.3.1. A játék alapötlete	4
1.3.2. A játék bemutatása	5
1.3.3. Több játékos, nem csak a pályán	5
1.3.4. Megjelenítés módja	5
2. Tervezés	7
2.1. Elvárások a játékkal szemben	7
2.2. Fejlesztési platform megválasztása	7
2.3. Használt technológiák	8
2.3.1. Irányelvek	8
2.4. Szerver-oldal	8
2.4.1. Node.js	8
2.4.2. Websocket	8
2.5. Kliens-oldal	9
2.5.1. HTML5 Canvas	9
2.5.2. Felületi tervek	9
3. Megvalósítás előkészületei	11
3.1. Futtatókörnyezet telepítése	11
3.2. Fejlesztőkörnyezet megválasztása	11
3.2.1. A hibakeresés módszere	11
3.2.2. Node Package Manager	12
3.3. Verziókövetés	12
4. Megvalósítási elképzelés	13
4.1. Modulokra bontás	13
4.2. Kapcsolatkezelő	13
4.3. Parancsértelmező	14
4.4. Csoportkezelő	14
4.5. Játékvezérlő	14
4.6. A vezérlők közti kommunikáció	14
5. Fejlesztői dokumentáció	16
5.1. Websocket kapcsolat felállítása	16
5.1.1. A feladathoz megfelelő megvalósítás	16
5.1.2. A kapcsolat tesztelése	16

5.2.	A kapcsolatok kezelése	17
5.2.1.	Új kapcsolatok adminisztrálása	17
5.2.2.	Kapcsolatzárás	17
5.2.3.	Üzenetfogadás	18
5.2.4.	Üzenetküldés	18
5.3.	A parancsértelmező	18
5.4.	A csoportkezelő	19
5.4.1.	Csoportok létrehozása	19
5.4.2.	Csoportba lépés menete	19
5.4.3.	Csoport elhagyásának menete	20
5.4.4.	Üres szobák kezelése	20
5.4.5.	Segédfüggvények	20
5.4.6.	Hívható függvények	20
5.5.	A játékkezelő	21
5.5.1.	Játékba lépés	21
5.5.2.	Játék elhagyása	21
5.5.3.	A játék elindítása	22
5.5.4.	A játék futása	22
5.5.5.	A játék frissítése	22
5.5.6.	A játék lezárása	22
5.5.7.	A játéküzenetek	23
5.6.	A játékmotor	23
5.6.1.	A játékmotor célja	23
5.6.2.	A játék lehetséges elemei	23
5.6.3.	Megjelenítés a kliens-oldalon	24
5.6.4.	Játékobjektumok	24
5.6.5.	Rugalmas ütközés	24
5.6.6.	Ütközés fallal	24
5.6.7.	Ütközés körrel	25
5.6.8.	Ütközés játékkal	26
5.6.9.	Pontszerzés és annak logikája	27
6.	Felhasználói dokumentáció	28
7.	Telepítés, üzembe helyezés	30
8.	Összefoglalás	31
9.	Hivatkozások	32
10.	Tárgymutató	33
11.	Melléklet	34

1. Bevezetés

A számítógép mára az életünk része lett, ezért mindenkinek ismernie kell a személyi számítógép különböző részeit és azok funkcióit. Napjainkra minden korosztály fogékonnyá és nyitottá vált a számítógép használatára. Az alapvető digitális intelligencia nélkülözhetetlen eszközzé nőtte ki magát a munkában, az információ áramlásban és a szórakozásban is.

A szórakozás fogalma generációról generációra változik. Modern világunkban számítógépek segítik nemcsak a munkát, hanem a kikapcsolódást is. A mozgalmasság hétköznapi közepette el is felejtjük, hogy milyen lehetőségek vannak karnyújtásnyira. Így számítógépeink szórakoztató képességeit hajlamosak vagyunk figyelmen kívül hagyni.

A fejlődő technika újabb és újabb vívmányai lehetővé teszik az egyre látványosabb grafikai szoftverek hétköznapi használatát. Ennek a legnagyobb piaca a játékipar.

A számítógépes játékok egy része lélegzetelállító grafikai elemeket tartalmaz, míg más játékok éppen a képi egyszerűségük, közérthetőségük miatt sikeresek.

A játéklehetőségek széles spektrumának kínálatában ki-ki megtalálja az igényeinek legmegfelelőbb számítógépes játékokat, melyek napjainkban népszerű időtöltésnek bizonyulnak.

1.1. Mitől jó egy játék

Nem a grafika határozza meg egy játék élvezeti értékét, ezt napjaink egyik legnépszerűbb játéka a Minecraft is igazolja. Alapvető grafikai elemeket használhatunk ötleteink megépítésére, akár barátainkkal vagy más játékosokkal közreműködve.

Minden idők legsikeresebb játékaire jellemző, hogy ezek a játékok versenyszerűek, csapatok küzdenek csapatok ellen. A játék az ellenfél kicselezésével nyerhető meg. Az efféle játékoknak mesterévé válásához rengeteg gyakorlás szükséges. Név szerint a Quake 3, StarCraft 2 és a League of Legends képviselik legjobban ezt a kategóriát.

1.2. Elterjedt játéktípusok

A versenyszerű játékoknak néhány fő fajtája ismert, mindegyiknek rengeteg változata, újraértelmezése létezik. A legjelentősebb tulajdonsága az efféle játékoknak, hogy a játék célja jól ismert és egy ponton a nyertes egyértelműen kihirdethető. Másik közös tényező a csapatokra bontottság. A csapat egységes célért küzd, ennek nevében minden csapattagnak megvan az egyedi szerepe. A

járástól függően a csapatok méretében jelentős különbségek lehetnek. A továbbiakban a három leglényegesebb játéktípust ismertetem.

1.2.1. Többjátékos online harci aréna (MOBA)

A játékosok csapatokat alkotnak és egy kijelölt területen, az „arénában” küzdenek meg. A játék célja lehet egyes pontok elfoglalása, vagy az összes ellenfél megsemmisítése. Leggyakoribb az 5-5 és a 3-3 felállítás. A játékban fontos a csapattagok együttműködése és a választott stratégia.

1.2.2. Háborújáték

Itt a csapatok helyett seregekről beszélhetünk, melyek nyílt területen mérkőznek meg. A játék során a seregek célja az ellenséges bázis elfoglalása. Ebben a játékmódban szerepe van a stratégiának, de a csapat toborzás sokkal fontosabb.

1.2.3. Vidd haza a zászlót (CTF)

Mindkét csapat a bázisán lévő zászlót védi és az ellenfél zászlóját próbálja megszerezni. A játékosok szabadon mozognak a pályán, de az ellenfelek akadályozhatják egymást. Az ellenséges zászló könnyen elrabolható, a zászlót csak meg kell érinteni. Amint ez megtörtént, a zászló hordozója sérülékennyé válik, a zászló könnyen visszaszerezhető. A rablási kísérlet megállításáért pont jár. Ha ez nem sikerül és az elrabolt zászlót saját bázisáig juttatja egy játékos, azzal a csapat pontot szerez.

1.3. Specifikáció

1.3.1. A játék alapötlete

A bemutatottak közül a zászlós játékmód kerül megvalósításra. A változatos és gyors játékmenet mellett a csapatok együttműködésének is szerepe van a játék menetében, sőt az ellenfél kicselezése a legfőbb cél. A játék viszonylag könnyen megtanulható, nem szükséges bonyolult szabályok ismerete. A játék így alkalmas baráti játszmák lebonyolítására, jelentős ráfordított tanulási periódus nélkül is, viszont van lehetőség a fejlődésre. A kezdő és a gyakorlott játékos között érezhető különbségek lesznek. A csapattagok együttműködése még ennél is fontosabb és még több teret ad a versenyszerűségnek.

1.3.2. A játék bemutatása

A megvalósítani kívánt játék egy négyzetes pályán játszható. A pályán megtalálható a csapatok bázisa, ezt a csapat zászlója jelöli. A játékosok csatlakozás után egyből a küzdőtéren találják magukat. A csapatok tagjai a csapat bázisa környékén kezdik a játékot. Innentől a fő cél a pontszerzés, adott pontszám elérésével pedig a meccs megnyerése. Pontszerzésre két mód van. Egyik az ellenfél zászlójának megszerzése, majd a csapat bázisra juttatása és a saját zászló megérintése. Ez tíz pontot jelent a csapatnak. Ennek kivitelezése közel sem egyszerű, hiszen a másik csapat ezt mindenáron próbálja megakadályozni. A csapattagok az elrabolt zászlójukat visszajuttathatják bázisukra a rabló játékos megérintésével. A rablási kísérlet megállításáért egy pontot ér. Tehát ha sikerül is megszereznünk az ellenséges zászlót vigyáznunk kell arra, hogy ne érintkezzünk ellenféllel. Ez még mindig nem elég a pontszerzéshez. A saját zászlónknak a helyén kell lennie. Ha azt az ellenfél időközben elrabolta, meg kell várnunk, hogy csapatunk visszaszerezze azt. Ha ez megtörténik, már megkaphatjuk a jól kiérdemelt tíz pontot.

A játék megvalósításánál nem a látvány a legfőbb szempont, inkább a játszhatóság és a versenyszerűség. Az egyszerű formák nem terelik el a játékos figyelmét. A minimalista összeállítás segít a gyors döntéshozásban. Minden játékos saját csapata színét viseli. A csapatok bázisát és zászlóját szintén a csapatszín jelöli. A csapatszínek jellemzően kiegészítő színpárok, tehát jól elkülönülnek. A játéktér lehetőleg szimmetrikus, így egyik csapat sem jut semmiféle előnyhöz.

1.3.3. Több játékos, nem csak a pályán

A felvázolt játékot egy időben több játékos játssza, a játéktípus magában, legalább 4 játékost feltételez. A játékosok helyi hálózaton, vagy az interneten keresztül kapcsolódnak egy központi kiszolgálóhoz. A játék megvalósítása mellett a kiszolgálónak egyéb feladatokat is el kell látnia. A játék megszervezésére és a játékot megelőző egyeztetésre is alkalmasnak kell lennie a felületnek. A játék tehát önállóan nem használható, egyéb szolgáltatások veszik körül, így egy, a szobák kezelésére és a felhasználók közti kommunikációra alkalmas chat felületre is szükség van.

1.3.4. Megjelenítés módja

A felület és játék stílusa minden ponton az egyszerű kinézetre törekszik. A dizájn jellemzően néhány előre kiválasztott színnel dolgozik. A választott színek általában semlegesek, így például a szürke árnyalatai sok teret kapnak. A játék színei szintén egyszerűek. A játékban használt árnyalatok az oldalon máshol is megjelennek. A játéknak további tulajdonsága a csapatok színe. Ezen színek alapértelmezetten a piros és a kék. A csapatok tagjai a csapat színével rajzolt színes körökként jelennek meg. A csapat zászlóját egy megfelelően a körbe

rajzolt háromszög és vonal együttese alkotja. A háromszög kitöltési színe a csapat színe.

2. Tervezés

2.1. Elvárások a játékkal szemben

Az 5. oldalon kifejtetteket követve céloim, hogy a játékot minél több felhasználó kipróbálhassa, élvezhesse, a már általa megszokott környezetben. A játék elsősorban asztali számítógépekre készül, de a felsőkategóriás hordozható eszközökön is elvárható a megfelelő működés. Elsődleges a felhasználó kényelme. Telepítés nem szükséges. Egy modern böngésző képes a szükséges rajzolási és hálózati teljesítmény kezelésére. A böngészős megvalósítás nagy előnye, hogy a szabványos megoldásoknak köszönhetően, különböző eszközökön, különböző operációs rendszereken is ugyanarra a végeredményre számíthatunk.

Másfelől megközelítve más elvárásokkal találkozunk. Technikai szempontból fontosnak tekinthetjük a játék rajzolási teljesítményét vagy hálózati átvitelkésési tényezőjét. Egy közvetlenül, az operációs rendszerre írt program nagyobb teljesítményt biztosít, így például csökken a minimális hardverkövetelmény. Ezért viszont kényelmi pontokat veszítünk, hiszen az ilyen programot telepíteni kell a böngészős változattal szemben, ahol csak egy weboldalt kell felkeresnünk. A modern böngészők és az elérhető árú számítógépek világában a legtöbb felhasználónak nem lesz gondja a teljesítménnyel.

2.2. Fejlesztési platform megválasztása

A böngészős alkalmazásunk programozásához több megoldás közül választhatunk. Lehetőségünk van kiegészítőket használni például Adobe Flash, vagy Microsoft Silverlight. Ezeket a böngésző nem tartalmazza, hanem előre telepítendőek. Ezek elavulttá váltak a böngészőkbe épített JavaScript futtatókörnyezet fejlődésével. Ez azt jelenti, hogy csakis egy tetszőleges modern böngészőt például a Mozilla Firefox-ot vagy a Google Chrome-ot kell beszerezni, ha még nem tettük. Ez tehát a felhasználói oldal.

A kiszolgáló környezet megválasztása már nehezebb kérdés. Sok szempontot kell figyelembe venni és a választék is igen széles. A kiszolgáló oldal tervezésekor lényeges, hogy hatékony megoldásokat válasszunk, hiszen a kiszolgáló központi csomópont, minden felhasználó ide csatlakozik, így ha ez nem képes tartani az iramot, azt minden játékos megérzi. Célszerű elterjedt megoldásokat használni a széleskörű támogatottság miatt.

2.3. Használt technológiák

2.3.1. Irányelvek

A JavaScript nyelvben lehetőség van az objektumorientált programozásra. Ez nagyon ajánlott, de nem kötelezettség. A probléma részekre bontása segíti a megértést. Egymással szoros kapcsolatban lévő blokkokat alakíthatunk ki. Egy probléma objektumorientált megoldásának elkészítése jellemzően több munkát és tervezést igényel, de ez a befektetés hosszútávon könnyen megtérül. A később alkalmazott változtatások nagyságrendekkel egyszerűbben elvégezhetőek.

2.4. Szerver-oldal

2.4.1. Node.js

A Node.js egy szerver-oldali JavaScript alapú futtatókörnyezet. Ez Chrome V8 JavaScript motorjára épül, amely már évek óta a legjobban teljesítő JavaScript-motor. Sikerét jórészt annak köszönheti, hogy a programot közvetlenül gépi kódra fordítja, így nagyságrendekkel javul a teljesítmény az értelmezett, vagy a bájtt kódra fordított megoldásokkal összehasonlítva.

Ezen kívül esemény vezérelt, ez annyit jelent, hogy eseményeket készíthetünk és ezek bekövetkezéséhez logikát, vagy további eseményeket rendelhetünk. A Node.js jelenlegi verziója már C++ kiegészítéseket is kezel, így akár C++ könyvtárakat is használhatunk, vagy esetleg a közvetlen memóriaelérés is megoldható a még nagyobb teljesítmény érdekében. A Node.js híres még a méretezhetőségéről, különösen jól teljesít kis, független feladatok elvégzésében. Több nagy cég is alkalmazza, így pl. a Yahoo, a PayPal és az eBay is. Mindez bizonyítja, hogy alkalmas valós idejű kiszolgálók megvalósítására. Fontos jellemző még, hogy mind Windows, Linux és Macintosh rendszereken egyaránt használható.

2.4.2. Websocket

Valós idejű alkalmazásokhoz elengedhetetlen a gyors kétirányú adatkapcsolat. A böngészők eredetileg, http kéréseket küldtek, majd az erre kapott válasz után lezárták a kapcsolatot. Ez dokumentumok betöltésére hatékony, de folyamatos oda-vissza kommunikációra kényelmetlen és lassú.

Kapcsolódás a szerverhez

A WebSocket [1] technológia használható gyors kétirányú adatküldésre. A protokoll célja, a http korlátozott kérés-válasz struktúrájából származó korlátozottságok és nagymennyiségű fejlécadat elkerülése. A WebSocket kapcsolat a kiépüléstől a lezárás pillanatáig végig nyitva van, és készen áll adatok küldésére és fogadására. A modern böngészők mindegyike támogatja a technológiát.

A kapcsolat létrejötte

A WebSocket szerver megadott TCP porton hallgat és várja a kapcsolatokat. A kapcsolatot tehát a kliens kezdeményezi úgy, hogy kérést küld a szervernek, melyben kéri a kapcsolat felállítását. Ez egy HTTP GET Upgrade kérés formájában történik. Ha ezt a szerver elfogadja, egy megfelelő http választ küld, így kiépül a kapcsolat, amelyen már szabadon folyhat az adat.

A kapcsolat lezárása

A kapcsolat lezárása többféle módon történhet. A kapcsolatot egyaránt zárhatja a szerver és a kliens is. A kapcsolat zárása egyszerűbb, mint annak felállítása. A kapcsolatot záró fél elküldi a megfelelő kapcsolatzáró kódot. Erre a kódot fogadó fél is kapcsolatzáró kódot küld, így biztosítva, hogy a kapcsolat zárása után már nincs forgalom. A kapcsolat záródhat egy harmadik módon is. Amennyiben a két fél hálózati összeköttetése megszakad, akkor a felek külön-külön időtúllépés miatt zárják a kapcsolatot.

2.5. Kliens-oldal

A felhasználó a számítógépére telepített böngészővel csatlakozhat a kiszolgálóhoz. A kapcsolat során a kiszolgáló gondoskodik a megfelelő adatok szolgáltatásáról. Azonban a tiszta adatfolyamot és a vezérlőutasításokat a felhasználó nem képes értelmezni. Ezért szükséges az adatok megfelelő megjelenítése. A megjelenítés mára egy szabványosított folyamattá vált. Minden böngésző ismeri ezeket a szabványokat, így a fejlesztők munkája jelentősen könnyebb, azonban vigyáznunk kell, mivel egyes böngészők közt is vannak eltérések. Ezeket a legkönnyebb folyamatos teszteléssel kiszűrni. A tesztelést többféle böngészővel kell végezni.

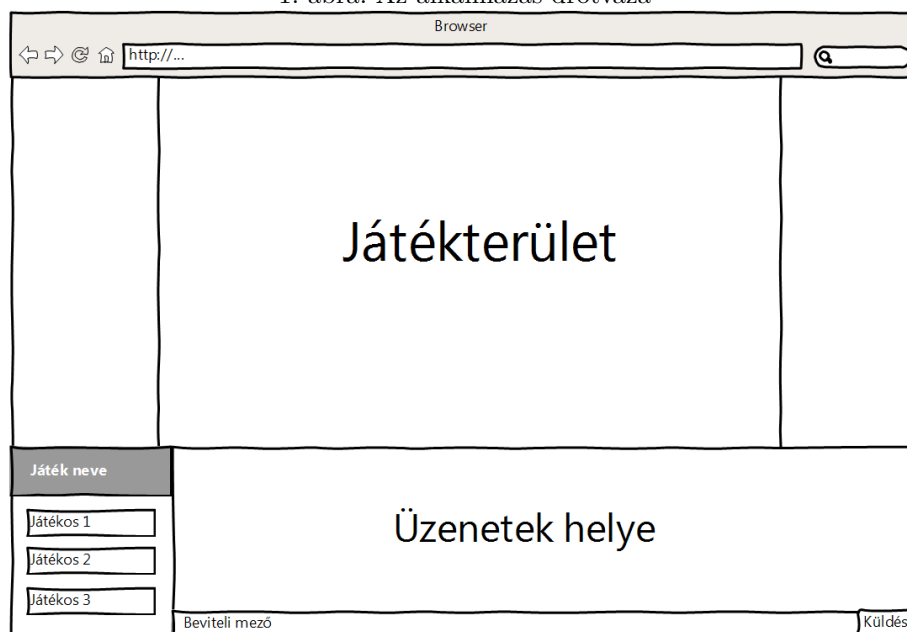
2.5.1. HTML5 Canvas

A böngészők régóta képesek grafikai elemek megjelenítésére. Az elmúlt években ezen a téren jelentős előrelépések voltak mind funkcionalitásban, mind teljesítményben. A HTML5-ös szabványos vászonra JavaScript-el rajzolhatunk alakzatokat, így téglalapot, kört, szöveget vagy akár raszter, sőt vektorgrafikus képeket is. A canvas alapú megjelenítéssel együtt jár annak könnyű beillesztése a felületbe, hiszen a böngésző saját stílusbeállításait használhatjuk.

2.5.2. Felületi tervek

A felület egyszerű lesz. Az 1. ábrán látható az alapvető elosztás, ami magában foglal egy alsó panelt, ami tartalmazza szoba tagjainak listáját és a szoba üzeneteinek. A felület legnagyobb részét a játéktérület foglalja el.

1. ábra. Az alkalmazás drótváza



3. Megvalósítás előkészületei

3.1. Futtatókörnyezet telepítése

A választott futtatókörnyezet Node.js, ezt Windowson telepíthetjük a nodejs.org-ról letölthető Windows Installer-el. Debian Linux környezetben legkönnyebben parancssorból telepíthetjük az „*apt-get install nodejs*” paranccsal. De akár portable (hordozható) változatot is beszerezhetünk, ebben az esetben nincs szükség rendszergazda jóváhagyására, de számolnunk kell apróbb kellemetlenségekkel.

A teszteléshez és a felület megvalósításához Mozilla Firefox-ot és Google Chrome-ot is használok. Így biztosítani tudom, hogy mindkét böngészőben minden zökkenőmentesen működik. Az internetezők több mint 60%-a is e két böngésző egyikét használja.

3.2. Fejlesztőkörnyezet megválasztása

A web fejlesztők többsége egyszerű szövegszerkesztőt használ a fejlesztőmunka során. Windowson a legelterjedtebb a könnyen használható Notepad++. Támogatja a szintakszis kiemelést és a forrásfájlok automatikus formázására is van lehetőség. Hátránya, hogy csak kezdetleges szókiegészítésre képes. Természetesen a feladat megoldására teljesen alkalmas.

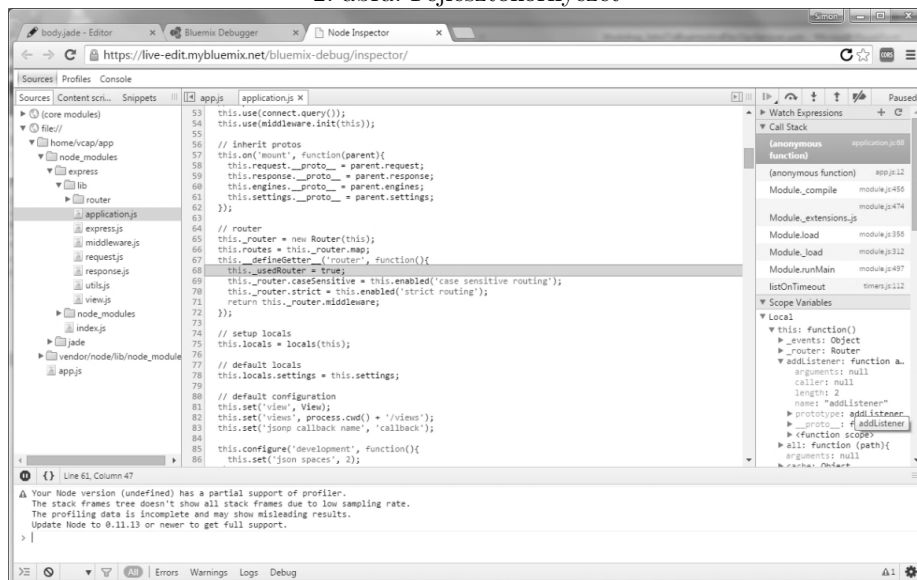
A szoftverfejlesztés során nem csak a forrásfájlokat szerkesztjük. A program logikájának megvalósítását menet közben találjuk ki. Az így megírt kódblokkok tesztelése természetes és szükséges. Előfordulnak azonban összetett részfeladatok, amelyek elkészítése nem sikerül egyből. A hibásan megírt program javítását hibakeresésnek vagy debugolásnak hívjuk.

3.2.1. A hibakeresés módszere

A hibakeresés során speciális hibakereső szoftvert használunk, amely lehetővé teszi a program lépésenkénti futtatását, így képet kaphatunk a program futásának bármely pillanatáról. Vizsgálhatjuk a változók értékeit és a programot soronként léptethetjük, ezzel a hibák sokkal könnyebben felderíthetőek, mintha csak egy hibás eredményt vagy hibaüzenetet látnánk a program lefutása után.

Az általam választott platform is rendelkezik ilyen eszközökkel. Legelterjedtebb a Node Inspector. Ez webes felületen engedi programunk vizsgálatát. A mellékelt 2. ábrán látható a Node Inspector webes felületének felépítése.

2. ábra. Fejlesztőkörnyezet



3.2.2. Node Package Manager

A Node.js egy tartozéka az „npm”, ami a Node.js csomagok telepítésére és publikálására alkalmas. A sokféle probléma és az ezekre adott sokféle megoldás kezelésére alkalmas ez. Egy csomag telepítése a „npm install <csomagnév>” paranccsal végezhető. A csomagok telepítése történhet a központi adatbázisból, az internetről, vagy helyi forrásból.

3.3. Verziókövetés

A szakdolgozat készítési folyamat egésze alatt verziókövetést használok. Erre a legalkalmasabb a Git nevű verziókövető szoftver. Egyaránt képes kis és nagy projektek kezelésére. A verziókövetés segít átlátni a fejlesztések haladását, sorrendjét. A verziókövetés néhány egyszerű műveletből áll. A szerkesztett fájlokat először kiválasztjuk, szakszóval stage-eljük, majd amint elvégeztük a kívánt módosításokat és úgy gondoljuk, hogy érdemes rögzíteni haladásunkat, véglegesítjük, más szóval commit-oljuk az új verziót. Lehetőség van még új haladási szálak létrehozására. Az így keletkezett ágakat a változtatások összehasonlításával egyesíthetjük, így új verzió hozható létre. A kényelmi funkcionális sem elhanyagolható. Egy parancs kiadásával továbbíthatjuk a helyi változtatásokat egy központi tárolónak. A verziókezelés egyszemélyes projekteknél nem kulcsfontosságú, de felgyorsítja és átláthatóvá teszi a programfejlesztést.

4. Megvalósítási elképzelés

4.1. Modulokra bontás

A program írása közben igyekeztem előre gondolkodni és minél szakszerűbb, könnyen megérthető megoldásokat produkálni. Ennek a tervezési folyamatnak során határoztam el, hogy külön fájlokat fogok létrehozni a programegységeknek. Ez segíti az átláthatóságot és így a szerkesztés folyamatát.

A moduláris programozás módszere szerint a programot különböző függvényekre bontjuk. Ezek mindegyike egy pontosan meghatározott feladatot lát el. Emellett az egyes programrészek a lehető legkevésbé befolyásolják a program egészének működését és a programrészek egymással való kapcsolatát. Ennek értelmében nem használunk vezérlőváltozókat. Megfigyelhető még, hogy a függvények két nagy csoportot alkotnak. Egyik a „vezérlők” csoportja, a másik a „dolgozók” csoportja. A vezérlők a dolgozókat fogják össze, a dolgozók pedig kisebb részfeladatokat látnak el.

A Node.js támogatja a moduláris programozást, tehát tartalmaz egy modul betöltő rendszert. A modulok készítése egyszerű, csak az exports változó egy attribútumába kell írunk tetszőleges néven az elérni kívánt függvényt, vagy értéket. Amennyiben egyetlen objektumot szeretnénk exportálni, használhatjuk a `module.exports` változót, így nem kell jellemzőnként felépíteni az objektumot. Modulok betöltésére a `require` függvényt használhatjuk, melynek első paramétereként a betölteni kívánt fájl nevét kell megadnunk. Ez mind a Node.js jellegzetessége, tehát a szabványos JavaScriptnek így a V8-nak sem szerves része.

Az én megvalósításom is ezekre alapul. A meghívott start program tölti be a többi programrészt. Ez elegáns megoldás, hiszen könnyen kezelhetjük, hogy mi töltődik be. Esetlegesen is csak a forrásfájlok elejét kell szerkesztenünk, ha több vagy kevesebb modult szeretnénk betölteni.

4.2. Kapcsolatkezelő

A kapcsolatkezelő a kiszolgálóarchitektúra szélső eleme. Minden beérkező csomag ezen halad át. Folyamatosan hallgat a megadott TCP porton. Új kapcsolat esetén foglalkozik a kapcsolat felállításával és a felhasználó mielőbbi kiszolgálásával. Üzenet esetén gondoskodik arról, hogy a kiszolgáló egyéb érintett részei tudjanak a bejövő információról. Minden bejövő kapcsolatot egy felhasználóhoz rendel. A kiszolgáló a továbbiakban ez alapján könnyen tudja kezelni a kapcsolatokat. Fontos szerepe van még kapcsolatok lezárásában is.

4.3. Parancsértelmező

A parancsértelmező a központi kiszolgáló és a kapcsolatkezelő közt helyezkedik el. Minden olyan üzenet, ami a kapcsolatkezelőn túljut, a parancsértelmezőbe kerül. A parancsértelmező feladata az üzenetek feldolgozása, majd a döntés meghozatala. Parancsnak számít minden olyan üzenet, ami per (/) jellel kezdődik. Ezek értelmezve vannak. Minden egyéb üzenet felhasználói üzenetként jelenik meg.

Ez a modul a kiszolgáló vezérlője. Minden bekövetkező változás ide vezethető vissza. Ha újabb feladatokat szeretnénk a kiszolgálóhoz rendelni, akkor itt kell gondoskodnunk arról, hogy a megfelelő parancs a kívánt programrészek lefutását eredményezze.

4.4. Csoportkezelő

A csoportkezelő a kiszolgáló magját képezi. A csatlakozó felhasználók mindegyikéről tudomása van. Alapértelmezetten mindenki egy speciális csoportba kerül. Innen indulva készíthetnek saját csoportot, vagy csatlakozhatnak egy már létezőhöz.

A csoportok jelszóval védhetőek. Így csak a jelszót ismerő játékosok tudnak csatlakozni. A jelszóval védett csoport ideális lehet például ismerőseinkkel való beszélgetésre, mert így egyéb játékosok biztosan nem fognak zavarni.

Minden csoportnak van egy tulajdonosa, aki jogosult azt átnevezni vagy annak jelszavát megváltoztatni. Csoportot viszont a csoport tulajdonosa sem szüntetheti meg. A csoport csak abban az esetben törlődik, ha azt minden felhasználó elhagyta. Amennyiben a csoportot tulajdonosa elhagyja, a csoport új tulajdonosa az első csatlakozott játékos lesz.

4.5. Játékvezérlő

A Játékvezérlő a programnak azon része, amely az egyes Játékok lebonyolítását végzi. Egy-egy játékvezérlő rendelhető mindegyik csoporthoz. A játékvezérlő már valós idejű technológiát alkalmaz, így például képes követni minden egyes játékos nyomva tartott billentyűit és erre közvetlen választ is képes küldeni. A játékvezérlő szintén modulokból áll. A leglényegesebb a csatlakozó vagy távozó játékosok kezelője, a játéklogika és a kliensek kiszolgálásáért felelős részek.

4.6. A vezérlők közti kommunikáció

A vezérlők közti kommunikáció megtervezése igazi kihívásnak bizonyult. Szem előtt tartottam a modulok hierarchiáját, és ehhez illesztettem a kapcsolati sémát is, így bizonyos esetekben megspóroltam egy-egy felesleges lépést. Ennek

értelmében a vezérlők bizonyos műveleteiket egy közös objektumon keresztül bonyolíthatják le. Ez sok extra munkát spórol meg.

A vezérlők betöltésének sorrendje is kérdéses volt. Mivel a vezérlők egymásra hivatkoznak, előfordulhat, hogy az egyik vezérlő a másik betöltése előtt már szeretné azt használni. Eerre megoldás, ha az egyes modulok betöltése után megvárjuk, hogy az utolsó modul is betöltődjön.

5. Fejlesztői dokumentáció

A megvalósítást a kiszolgáló oldalról közelítettem meg. A kiszolgáló a központi egység, melynek minden körülménytől függetlenül működőképesnek kell lennie. Tehát a kiszolgáló akkor is üzemel, ha nincs semmiféle kapcsolat. A kezdeti fázisban pedig nincs is mi kapcsolódjon. Így a kliens-oldal fejlesztése inkább a kiszolgáló teszteléseként alakul.

A fejlesztés egy sor tesztprogram megírásával kezdődött. A választott technológiákat csak részben ismertem, így némi tapasztalatszerzésre volt szükségem.

5.1. Websocket kapcsolat felállítása

A program kulcsfontosságú eleme a hálózati kapcsolat. A játék működéséhez valós idejű kapcsolat szükséges. A választás a legtöbb böngésző által támogatott WebSocket-re esett. Ez viszont nem minden. A kiszolgáló megvalósításánál megválaszthatjuk, hogy melyik megvalósítást használjuk. A választék széles, mindegyiknek megvannak a sajátosságai.

5.1.1. A feladathoz megfelelő megvalósítás

A legelterjedtebbek a „ws” és a „socket.io”, de említést érdemel még a „faye” és a „socketcluster”. Az utóbbira jellemző, hogy jelentősen nagyobb teljesítményre képes társaihoz viszonyítva. Ezt az összes processzormag kihasználásával éri el. Érdekes még a „primus” megvalósítás. Ez az elérhető megvalósítások egy gyűjteménye, tartalmazza az eddig említetteket és még néhány kevésbé ismertet is. Egyszerűen válthatunk a megvalósítások között. Ezen kívül magában foglal néhány sajátos fejlesztést is, így nagyobb stabilitást nyújt.

A választás ismét nehéz volt. A két kiemelkedő megvalósítás egyike a „ws”, ami a leggyorsabb megvalósítás. Nagyságrendekkel gyorsabb, mint a többi. A másik a „socket.io”, ami régebbi alternatív technológiákat is támogat, így a régebbi böngészővel rendelkező felhasználók is kapcsolódhatnak. A fejlesztési feladat szempontjából mindkettő fontos, de én fontosabbnak tartottam, hogy a gyorsabb megoldást alkalmazzam, még ha ez néhány felhasználónak kényelmetlenséget is okoz. Ezeket figyelembe véve tehát a „ws”-el kezdtem kísérletezni.

5.1.2. A kapcsolat tesztelése

Az első kihívás a kapcsolat felállítása. Szerencsére példaprogram bőven akad és a feladat sem nehéz. A „ws” modul betöltése után példányosítjuk azt. A kapott objektumhoz egy eseménykezelőt rendelünk. Ez a programrész új kapcsolat fogadása esetén hívódik meg. Ezután a kapcsolathoz rendelünk egy eseménykezelőt. Ez az egyes üzenetek érkezésekor hívódik meg. Paraméterként

megkapjuk az üzenetet is. A mellékelt példaprogram a fogadott üzenetet kiírja, és válaszként az üzenetet csupa nagybetűvel visszaküldi.

Ezt a programot könnyen tesztelhetjük is. Csak egy böngészőre van szükségünk. A programrészt akár a fejlesztői parancssorba is másolhatjuk.

Ha a kiszolgáló fut, akkor a kódban mutatott program sikeresen kapcsolódik a helyi szerverhez, majd a „teszt üzenet”-et el is küldi. A kiszolgáló ezt fogadja, kiírja, és csupa nagybetűvel visszaküldi. A kliens ezt fogadja és feldob egy ablakot a „TESZT ÜZENET” felirattal. Tehát a kapcsolat működik, sőt annak is mindkét oldalához logikát rendelhetünk és az üzenetet fel is dolgozhatjuk.

5.2. A kapcsolatok kezelése

5.2.1. Új kapcsolatok adminisztrálása

A kapcsolatok kialakítása megoldott, de ez még nem sok. A kapcsolatokat azonosítani kell. Minden egyes kapcsolat új felhasználót hoz létre. Az alábbi 1. táblázat alapján kell indítani a kérést. A felhasználóhoz egyéb adatok is tartoznak, így például annak neve.

Az üzeneteket elküldés előtt megcímezzük. A címzett esetünkben nem a kapcsolat, hanem egy felhasználó. A felhasználók mindegyike egy egyedi azonosítóval rendelkezik. A felhasználókat azonosító alapján találjuk meg. Az azonosító egy számlálóból származik. Ez gyakorlatban garantálja, hogy nem lesz két felhasználó ugyanazzal az azonosítóval.

1. táblázat. HTTP metódusok

Metódus	Jelentés
GET	Adat lekérése
POST	Adat beszúrása
PUT	Adat frissítése
DELETE	Adat törlése

5.2.2. Kapcsolatzárás

A kapcsolatkezelés része még a kapcsolatok lezárása. A kapcsolat lezárása esetén, fontos hogy további adatcserére nincs lehetőség. Ez problémát okoz abban az esetben, ha a kapcsolatot éppen üzenetküldés közben zárjuk, vagy a kapcsolat lezárás nélkül megszakad. Az üzenet vége már nem küldhető el. Ezt a kivételt kezelniünk kell. A hibát az alsóbb protokollok adják, jellemzően azért, mert zárt kapcsolaton próbálunk üzenetet küldeni, ami nem lehetséges. A kivétel

kezelésére csak meg kell hívunk a kapcsolat zárása metódust. Ezzel ugyanaz az eredmény, mintha a felhasználó szabályosan távozott volna a kapcsolat bezárásával.

A kapcsolat zárása fontos mozzanat a kiszolgáló részéről, hiszen azt kezelni kell. Egy kapcsolat bezárásával egy felhasználó távozik. Ekkor körültekintően kell eljárni, biztosítani kell, hogy a felhasználó távozásáról értesüljön minden érintett részprogram. Ebben az esetben csak a csoportkezelő, mert a további intézkedések erre vannak bízva.

5.2.3. Üzenetfogadás

A kapcsolatkezelés része még a beérkező üzenetek irányítása is. Az üzenetek értelmezését a parancsértelmező végzi, így hát a beérkező üzeneteket a parancsértelmező kapja meg. Az üzenet mellett szerepel a küldő is. Ez igen fontos, mivel tudnunk kell, hogy melyik parancsot melyik felhasználó küldte. Ezután az üzenettel a kapcsolatkezelő nem foglalkozik.

5.2.4. Üzenetküldés

A kapcsolatkezelő még egy dologról gondoskodik, ez pedig a kimenő üzenetek. Minden kimenő üzenet egy felhasználónak van címezve. Ez az üzenet a felhasználóhoz rendelt kapcsolaton fog célba érni. A program bármely ponton küldhet üzenetet a kliens felé. Ehhez csupán egy felhasználó objektumra lesz szükség.

5.3. A parancsértelmező

A parancsok mit sem érnek, ha nincsenek végrehajtva. A parancsértelmező gondoskodik arról, hogy a felhasználó által kiadott parancs a felelős modulhoz jusson, a megfelelő paraméterekkel. Lényegében csak parancsok szintaxisát rendeli programrészekhez.

A kapott üzenetekről először eldönti, hogy parancs vagy felhasználói üzenet-e. Ha parancs, akkor először az üzenetet darabokra vágja a megadott elválasztó karaktereknél. Az így kapott tömböt elemenként már ki lehet értékelni.

Az érintett modul kiválasztása az első. Ez lehet a csoportkezelő, vagy a játékvezető. Majd következik a parancs kiválasztása. A csoportkezelőnek legfontosabb utasításai a csoport létrehozása, a csoportba lépés, a csoport elhagyás, a létező csoportok listázása és egy adott csoport adatainak lekérése. Ezek közül néhányat csak paraméterrel lehet meghívni.

5.4. A csoportkezelő

A csoportkezelő, mint már említettem központi része a kiszolgálónak. Fontos feladatot lát el, a kapcsolatkezelőtől és a parancsértelmezőtől is utasításokat fogad el. Kezdeti állapotban is létezik egy speciális szoba, a nulladik szoba. A nulladik szoba a modul betöltésekor jön létre. A kapcsolatkezelő minden új kapcsolat esetén ebbe a csoportba helyezi az újonnan létrejött felhasználót.

5.4.1. Csoportok létrehozása

A kapcsolódó felhasználók a megfelelő paranccsal hozhatnak létre szobát. A parancsot a parancsértelmező kapja meg és értelmezi. Megfelelő parancs esetén kérést küld a csoportkezelőnek, ami teljesíti az utasítást. A szoba létrehozás parancsának megadható a létrehozni kívánt szoba neve, ezt nem kötelező megadni. Ha nincs megadva név, akkor a szoba neve a szerveren beállított módon a csoportot létrehozó játékos nevéből generálódik.

5.4.2. Csoportba lépés menete

A felhasználó a megfelelő parancs kiadásával csoportba léphet. A csoportba lépés több mozzanatra osztható.

Csoportba lépés feltételei

Akárki akármikor megpróbálhat tetszőleges csoportba csatlakozni. Ennek két kimenetele lehet. Az egyik, hogy sikerül a szobaváltás, így a felhasználó kérése teljesült. A másik, hogy a kérés végrehajtása megszakad. Ennek több oka is lehet. A szobába lépés nem történhet meg, ha a felhasználó egy nem létező szobába próbál csatlakozni, vagy akkor, ha a csoport jelszóval védett és a megadott jelszó helytelen. A megghiúsult végrehajtás hibaüzenettel jár, amit a felhasználó meg is kap. A parancs kiadásának így semmi hatása nincs. A felhasználó marad az eredeti csoportjában.

Sikeres csoportváltás lépései

Ideális esetben a csoportváltás sikeres. Először a felhasználó lekerül a csoport tagjait tartalmazó listáról. Ilyenkor a felhasználó eredeti csoportjának tagjai kapnak egy üzenetet arról, hogy a megadott felhasználó elhagyta a szobát, tehát innentől ő nem kapja meg a szoba üzeneteit.

Az új csoportba lépésnél a célcsoportban lévő felhasználók listájára kerül az új tag. Emellett a célszoba tagjai kapnak egy üzenetet arról, hogy az adott felhasználó csatlakozott és már ő is „hallja” a beszélgetést.

5.4.3. Csoport elhagyásának menete

A csoport elhagyására is van lehetőség. A szoba elhagyása a csatlakozáshoz hasonló. Az eredeti szoba listájából törlődik a felhasználó, az új szoba listájába pedig belekerül. Emellett mindkét csoport tagjai megkapják a megfelelő értesítést. Egyébként ez egyenértékű a nulladik szobába való csatlakozással, ezért gyakorlatban ez így van megoldva.

5.4.4. Üres szobák kezelése

Egy szoba megüresedik, hogyha minden felhasználó elhagyja azt. Itt elhagyás alatt értjük a másik szobába csatlakozást is. Az üres szobák felhalmozódását tehát meg kell előzni. Erre az a megoldás született, hogy ha a szobát az utolsó felhasználó is elhagyja, a szoba megszűnik.

5.4.5. Segédfüggvények

A szobakezelő több segédfüggvényt is tartalmaz, ezek nem feltétlenül szükségesek a szobakezelés működéséhez, de logikailag ide tartoznak. Ilyen függvény például a csoportok listázása, vagy a csoportos üzenetküldés. A modul tartalmaz segédmetódusokat, de a legtöbb kívülről is elérhető.

5.4.6. Hívható függvények

A kiszolgáló minden részprogramjából elérhető hívások ezek. Egy zárt egységet, ebben az esetben a szobakezelőt rejtik maguk mögött. Csak korlátozott hozzáférést engednek, pontosabban csak az előre megszabott utasításokat hajtják végre. A helyi változókkal és a felhasználók kezelésével a hívó programrésznek nem kell foglalkoznia. Például csak annyit kell mondanunk, hogy az adott felhasználót az adott szobába szeretnénk rakni. Ezzel mi végeztünk is a feladattal. A csoportkezelő majd gondoskodik annak elvégzéséről.

Ez a megoldás követi az objektumorientált programozás adatrejtés elvét, ami szerint az adattagok alapesetben védettek, és csak a szükséges adattagok érhetők el. Az elérés közvetlen elérés helyett jellemzőkkel van megoldva.

A JavaScript nyelvben lehetőség van jellemzők létrehozására, Ez viszont más nyelvekhez képes jelentősen kényelmetlenebb.

A kód mutatja a csoportkezelő egyik jellemzőjének létrehozását. Ennek első lépése az elérni kívánt függvény létrehozása. Ezután az „Object.defineProperty” metódussal készíthető el a kívánt jellemző. Az első paraméter a módosítani kívánt objektum, a végrehajtás után ennek az objektumnak lesz tagja a jellemző. Az új attribútum neve a második paraméterként megadott változó értéke lesz. A harmadik paraméterben pedig egy asszociatív tömbben adhatjuk meg

jellemző leírását. A leírás határozza meg, hogy mi történjen a jellemző írásakor, olvasásakor vagy meghívásakor. Ezen felül megadhatjuk, hogy a jellemző felülírható-e.

5.5. A játékkezelő

Minden csoporthoz alapértelmezetten egy játékkezelő is tartozik. A játékkezelő kezdetben nem aktív, de már ebben a passzív állapotban is fontos szerepe van. A játékkezelőnek mindig készen kell állnia a játék elindítására, ezért már a kezdettől figyelemmel kíséri a szobába lépő és azt elhagyó játékosokat.

5.5.1. Játékba lépés

Ahogy a felhasználó játékba lép, azt játékosként is kell adminisztrálni. A játékosokhoz nem csak a névvel, azonosítóval és a kapcsolattal ellátott felhasználói adatstruktúra tartozik. A játékos lehet csapat tagja, rendelkezhet pontszámmal és még sok más a játéktípustól függő változóval. A játékosok jellemzőit csatlakozáskor alaphelyzetbe kell állítani. Ezeket a tulajdonságokat részben a játék határozza meg. A játékmenet jórészt ezen értéktől függ.

A játékosok jellemzői

A játékos jellemzői egy játékos objektum attribútumaiként vannak tárolva. A játékos első attribútuma annak típusa. Alapesetben játékos, de ennek szerepe, hogy a részprogramok is tudhassák, hogy a kérdéses objektum játékos. A második jellemzője a játékosoknak a felhasználó. Ez a felhasználó típusú objektum lehetővé teszi az egyedi azonosítást és a közvetlen üzenetküldést. A játékkezelő a játékos nevének a felhasználó nevét használja.

Ezután a játékre jellemző attribútumok következnek. Így a játékos csapata, a játékos pontszáma, pozíciója, sebessége, mérete. Követve vannak még a játékos lenyomott gombjai is, és az utolsó kiküldött frissítés adatai is.

5.5.2. Játék elhagyása

A játék elhagyásának kezelése egy újabb feladat. Ennek során a játékost ismét csak el kell távolítani a csapatból, de itt már egészen más dolgokkal is kell foglalkozni. Itt már a játék logikájától függően kell eljárni. Esetünkben a felhasználó pontszámát nullázni kell, és ha esetleg a játékosnál zászló van, akkor annak is vissza kell kerülnie a helyére.

5.5.3. A játék elindítása

A játék a start metódus hívásával indítható el. A játék ekkor végzi el az utolsó előkészületeket, betölti a pályaelemeket, többek között a zászlókat és a pályán lévő akadályokat. A játék ekkor még mindig nem indulhat el. A indulás előtt a játékelemeket még inicializálni kell. Ezt egyetlen függvény végzi. A függvény a játékelem típusától függően végzi el az összes szükséges beállítást. A játék elindításával a játék státusza „running”-ra vált. Ezzel jelzi, hogy a játék elkezdődött. A játék most már valóban készen áll a működésre.

5.5.4. A játék futása

A játék menete a játék folyamatos frissítéséből származik. Ez a frissítés ideális esetben fix időközönként következik be. Minden frissítés alkalmával lefut a játék frissítésére szolgáló logika. A logikában van meghatározva, hogy a játék hogyan reagál egyes helyzetekre, például a megfelelő gomb lenyomása esetén a játékos mozgásba lendül. Ha a mozgás hatására beleütközik valamibe, akkor visszapattan. A játékllogika efféle esetek feldolgozásából áll.

A játék futása tehát a frissítéseknek köszönhető. A frissítési programrészt pontos időközönként kell meghívni. Erről a játék elindításakor létrehozott időzítő gondoskodik.

5.5.5. A játék frissítése

A JavaScript alapértelmezetten támogatja az időzítőket. A mellékelt kódban látható ennek működése. A „timer” a játék egy belső objektuma. A „setInterval” függvénnyel időzítőt készíthetünk, amely tetszőleges függvényt hív meg tetszőleges időközönként. Esetünkben a játék frissítésére szolgáló „update” metódust 10 milliszekundumonként, tehát másodpercenként 100-szor. Minél kisebb a frissítések között eltelt idő, annál folyamatosabb lesz a játék. Ennek persze határt szab a számítás és a megjelenítés teljesítménye is. A számítási sebesség nem gond, gyakorlatilag csak a megjelenítés sebessége szab határt. A forgalomban lévő monitorok frissítési sebessége korlátozott, jellemzően 60 hertz. Ez annyit jelent, hogy a kép másodpercenként 60-szor frissül. Ez jelentősen kevesebb, mint a játékfrissítés sebessége. Ennek eredménye, hogy a megjelenítés nem fogja a játék minden állapotát ábrázolni. Előfordul majd, hogy képkockák között két frissítési ciklus is lefut. Játékoknál ez gyakran előfordul, ennek a frissítési eltérésnek nincs szemmel látható következménye.

5.5.6. A játék lezárása

A játék játékos nélkül nem létezhet. Ezért ha az utolsó felhasználó is elhagyja a játékot, a játék véget ér. A játék frissítését le kell állítani. Ezt, a már

korábban mutatott „timer” objektum segítségével tehetjük meg. Pontosabban ennek elnevezésére és tárolására csak azért volt szükség, hogy azt később törölhessük. Ha nem mentettük volna el, akkor most nem tudnánk törölni azt. Az időzítő funkciók egyébként globális objektumként érhetőek el, tehát a „require” használata nélkül.

5.5.7. A játéküzenetek

A játékkezelőnek fontos, hogy a felsőbb utasításokat fogadni tudja. Erre a „message” metódus ad megoldást. A játéknak a kiszolgálóprogram akármelyik részprogramja küldhet üzenetet. Ezek az üzenetek felhasználóhoz kötöttek. Az üzenetek itt ismét értelmezésre kerülhetnek, ezt már a játékklogika határozza meg. Valójában a megvalósításban ezek az üzenetek csak a felhasználó által megnyomott billentyűk kezelésére vannak használva, így ezek az üzenetek nincsenek valójában lekezelve.

5.6. A játékmotor

5.6.1. A játékmotor célja

A játékmotor nem más, mint a játékötlet megvalósításának a keretrendszere. A játékmotor megoldásokat biztosít az elemi műveletek végrehajtásához. A játékmotor jól illeszkedik az eddigi rendszerbe. A játékmotor valójában a játékkezelő része. Egységes módon enged interakciót a felhasználói felülettel. Ez a már elkészült programrészeket nyugszik. Az üzenetek elküldése a már jól bevált módon zajlik. Kérdéses viszont, hogy az elküldött adatot hogyan ábrázoljuk a felhasználói oldalon. Ennek megoldása a kliens-oldali parancsfeldolgozás. A kliens megkapja a rá vonatkozó utasításokat, egy objektumstruktúrában. Ezt feldolgozva megkapja, hogy milyen objektumokat kell megjeleníteni.

5.6.2. A játék lehetséges elemei

A játékhoz csak néhány elemre van szükség. Ezek mindegyike meghatározott tulajdonságokkal bír. Legfontosabbak a zászlók. Ezeknek egyik jellemzője a tulajdonos csapat azonosítója. Játékelemek még a játékban lévő falak, körök és egyéb akadályok. Ezek mindegyike eltérő módon van kezelve mind a szerver, mind a kliens oldalán. De fontos, hogy a játék az 1.3. pontban említetteknek megfeleljen.

5.6.3. Megjelenítés a kliens-oldalon

Az egyes elemekhez más-más megjelenítési procedúra van rendelve. Általánosan igaz, hogy az elemeknek van pozíciója, és valamiféle kiterjedése. A vonalak kezdő és végpontjukkal vannak megadva. A köröknek pozíciója és sugara van. A szövegnek pozíciója, értéke és mérete is van. A most felsoroltak mindegyikének megadhatunk szint is. Vannak még speciális jellemzők is, ezek egyike alkalmas a szöveg középére igazítására. A megjelenítendő adathalmaz tartalmaz még egy pozíció típusú bejegyzést is. Ez az adott játékos pozícióját jelöli a pályán. Ennek ismeretében megoldható, hogy a „kamera” kövesse a játékost. A követés gyakorlatilag csak annyit jelent, hogy minden el van csúsztatva ezzel a pozícióval.

Lehetőség van még közvetlenül a felületre rajzolni. Ekkor a követett játékos pozíciója nem befolyásolja a megjelenítést.

5.6.4. Játékobjektumok

A választott zászlójátékban lényeges, hogy a játékosok a pálya mely részeire juthatnak el. Erről a játéklógikában kezelt objektumok listájának megfelelő értelmezése és az azokból származó szabályok betartása gondoskodik. A listában szereplő minden egységnek megvan a sajátos viselkedése. Ez a játék minden frissítési lépésénél lefut és kifejti hatását a többi játékelemre, így befolyásolva a játék további menetét.

5.6.5. Rugalmas ütközés

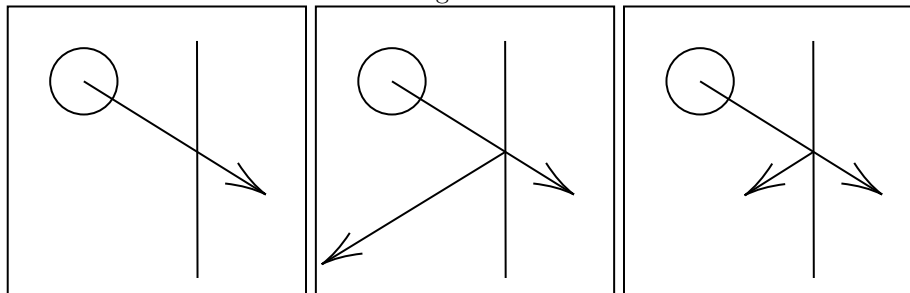
A játék működéséhez kulcsfontosságú az ütközések helyes kezelése. A rugalmas ütközés pontos szimulálását kellett megoldanom. Természetesen itt érvényes az energiamegmaradás törvénye, tehát az ütközés során mozgási energia el nem vész, csak áttevődik. A játékban az objektumok kölcsönhatására általánosan igaz ez.

5.6.6. Ütközés fallal

A legegyszerűbb és leggyakoribb játékelem a fal. A falak a már említett módon, játékobjektumként vannak kezelve. A fal logikája kimondja, hogy mi történik, ha egy játékos falnak ütközik. A logika első lépése a tesztelés. Meg kell bizonyosodni arról, hogy a játékos ütközött. Ha ennek a vizsgálatnak az az eredménye, hogy a játékos ütközött, akkor azt kezelni kell. Az ütközés kezeléséhez át kell gondolni, hogy hogyan is ütközött az elem és hogy mi a várt eredmény.

A 3. ábrán a pontszerű ütközés számításának lépéseit lehet nyomon követni. Elsőként azt kell észrevenni, hogy ütközés fog bekövetkezni. Ütközés akkor

3. ábra. A mozgásvektor számítása



következik be, ha egy mozgó objektum útjában egy másik objektum áll. Arefkor:mozg. ábrának az első lépésében láthatjuk, hogy az irányvektor metszi a falat. Ennek a feltételnek a bekövetkezésekor fut le a visszapattanás logikája. Ez kiszámolja, hogy az új vektor merre mutat. Ezt a 3. ábra második lépése mutatja. Itt látszik a mozgó test ütközés utáni irányvektora is. A harmadik lépés pedig a játékelem ütközés utáni pozícióját mutatja. Ezt az ütközési felületen „túllógó” vektor ütközési felületre való tükrözésével kapjuk meg.

A pontszerű test ütközésekor a test elmozdulási irányvektorának az egyik komponense megfordul, a beesési és visszapattanási szög pedig megegyezik. A pontszerű ütközés könnyen alakítható kiterjedéssel rendelkező kör ütközésévé úgy, hogy a falat a kör sugarával eltoljuk. Ezt mindkét irányból meg kell tenni. A falaknak van eleje és vége is. Az eddig mutatott módszer ezt nem kezeli, így a mozgó test a fal végén „belemehet” abba. Ennek egyszerű megoldása, hogy a falak végeit egy apró körrel zárjuk, így a mozgó kör majd ezekkel fog ütközni. Ez egyszerű megoldás, hiszen úgyis szükséges a kör-kör ütközés megvalósítása.

5.6.7. Ütközés körrel

Körök ütközésekor azok közül legalább az egyiknek mozgásban kell lennie. Az ilyen ütközést és kimenetelét átgondolni is bonyolultabb, így azt leprogramozni is nehezebb, mint a fallal történő ütközést.

Közvetlen ütközés során a mozgásban lévő egységek mozgási energiája megmarad, áttevődik. Ahogyan a 4. ábra is mutatja, ha egy álló testnek ütközik valami, akkor az addig álló test mozgásba lendül és az addig mozgó test megáll. Amennyiben egy lassan mozgó testet hátulról egy gyorsabban mozgó test löki meg, akkor az ütközés után az első test gyorsabban, a hátsó test lassabban fog mozogni. Így gyakorlatilag megcserélődik a mozgások irányvektora.

$$\gamma_v = \text{atan2}(y_{21}, x_{21}) \quad (1)$$

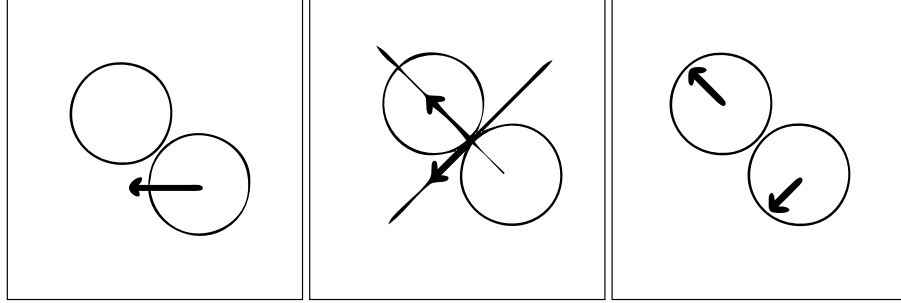
$$\gamma = \gamma_{xv} - \gamma_v \quad (2)$$

$$r_d = d \cdot \sin(\gamma) / r_{12} \quad (3)$$

$$\alpha = \sin(r_d) \quad (4)$$

Egy másik, problémásabb eset, amikor a testek csak „súrolják” egymást. Ilyenkor az ütközés után a testek mozgásának vektora kiesik az ütközési síkra merőleges egyenesből. Ennek kiszámításához hasznos az 1. képletben látható atan2 függvény. A következő lépésben a kapott szöget kivonjuk az irányvektorból. Ez látható a 2. sorban.

4. ábra. Kör-kör ütközés



A helyes értékek kiszámításához az irányvektorokat az ütközési sík és az arra merőleges egyenes komponenseiként kell felírni, majd az ütközési síkra merőleges komponenseket felcserélni. Ez a legegyszerűbb módszer. Az algoritmus csak tökéletesen rugalmas ütközés szimulálására képes és különböző tömegű testeket sem kezel.

5.6.8. Ütközés játékkal

Játékosok ütközése során a játékfizika szempontjából kör-kör ütközésről beszélhetünk. Ilyenkor mindkét játékos mozgásban lehet, így az ütközés gyakorlati megvalósítása igazi kihívássá válik. A már bemutatott klasszikus ütközés első megvalósítási kísérlete nem hozott sok sikert. Némi kutatás után több eltérő megoldást is találtam.

$$\begin{aligned} v_1 &= \frac{u_1 \cdot (m_1 - m_2) + 2m_2 u_2}{m_1 + m_2} \\ v_2 &= \frac{u_2 \cdot (m_2 - m_1) + 2m_1 u_1}{m_1 + m_2} \end{aligned} \quad (5)$$

A saját algoritmus hibáit az 5. képlet alapján javítottam, így már tökéletesen működik, és tetszőleges számú játékos esetén is jó. A játékosok ütközésének kezelésébe bele kellett építeni a zászlók kezelését is.

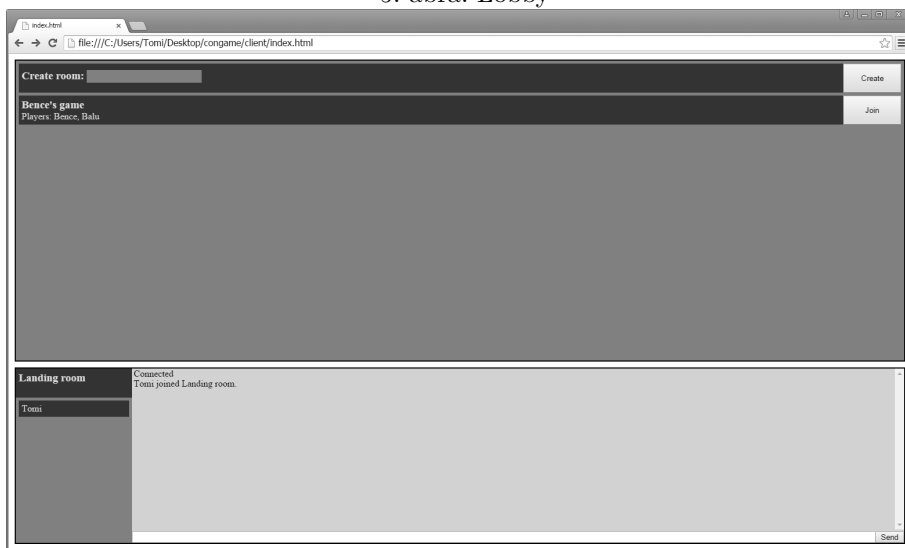
5.6.9. Pontszerzés és annak logikája

A zászlószerzés a játék központi célja. Ezek kezelése összeolvad a játék fizikai számításaival. A programban zászlók is speciális körként jelennek meg. A zászló felvétele az `inRange` függvénynek köszönhető. Ez dönti el, hogy a körök összeérnek-e. A zászló elvétele ugyanígy működik.

6. Felhasználói dokumentáció

A játék böngészőből játszható. A játékhoz az tud csatlakozni, aki ismeri a címet, amin a játékba be lehet lépni. A játékhoz kapcsolódás menete a játék üzemeltetőjétől függhet. Általában a játékba be lehet lépni az üzemeltető webcímét felkeresve, de előfordulhat, hogy az üzemeltető nem rendelkezik webcímmel. Ebben az esetben az üzemeltető IP címét felkeresve is csatlakozhatunk a játékhoz. A harmadik eshetőség, hogy a kapcsolódáshoz szükséges fájlokat manuálisan kell beszerezni. Ez csak erősen korlátozott elérésű hálózatonál szükséges.

5. ábra. Lobby



Sikeres kapcsolat esetén betöltődnek az oldal interaktív részei is. Ezt követően egészen a kapcsolat bontásáig lehetőségünk van üzeneteket küldeni. Az üzeneteket mindig csak az aktuális szoba felhasználói kapják meg. Belépés után mindenki az úgynevezett előszobába kerül. Innen már minden funkció egy kattintásnyira van. A felhasználói felület központi részén jelenik meg a fő tartalom. Az 5. ábrán látható, hogy az előszobában listázva vannak az elérhető szobák. A szobákba a jobb oldalon lévő gombbal léphetünk. A felső gombbal saját szobát nyithatunk. A szobának a nevét bal oldali szövegdobozba írhatjuk.

A felhasználói felület másik jelentős eleme az alsó üzent doboz. Ennek bal oldalán a szoba neve és játékosai látszódnak. Játék közben egyéb információk is megjelennek itt, pl. a játékosok pontszáma. Az alsó szövegdobozba lehet üzeneteket írni. Az üzenet Enter-el vagy a küldés gombbal továbbítható.

Új szoba készítésekor a készítő rögtön a játékba kerül. A pályán mozoghat, gyakorolhat, amíg a meccs el nem kezdődik. A játszma akkor indul, ha a játékosok

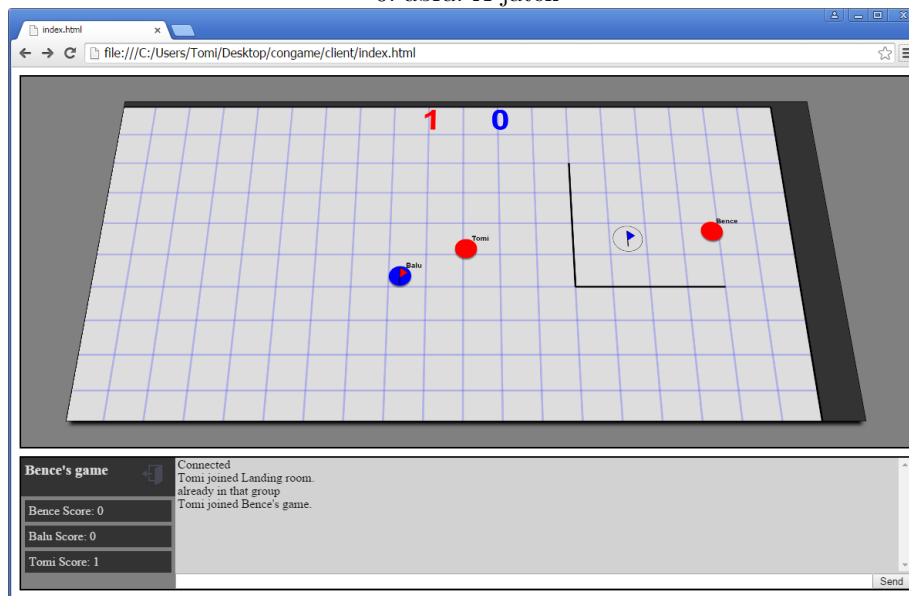
többsége készen áll a küzdelemre.

A 6. ábrán látható maga a játék. A csapatok összesített pontszáma felül, baloldalon alul pedig a játékosokra lebontva látható a szerzett pontok száma. A baloldali információs fülön megjelenik még egy kilépés gomb is. Ezzel a felhasználó elhagyhatja a szobát.

A játék irányítása a nyíl gombokkal, vagy a WASD gombokkal történhet. Az irányításhoz a játéktérületnek kell aktívnak lennie. A meccsel kapcsolatos további információkat a TAB gomb lenyomásával érhetjük el.

A játékból kilépéshez nem kell mást tenni, csak a böngészőablakot becsukni.

6. ábra. A játék



7. Telepítés, üzembe helyezés

A program üzembe helyezése kifejezetten egyszerű. A Node.js-ben írt programokat nem kell fordítani, ezért elég csak a forrásfájlokat megszerezni. A támogatott operációs rendszerek mindegyikén a node futtatható állományt kell meghívni a futtatni kívánt forrás fájlal. Ez a program már képes további forrásfájlok, modulok betöltésére.

Az üzembe helyezés legfontosabb pontja a Node.js futtatókörnyezet telepítése. Ez a telepítés mindegyik platformon máshogyan történik. Általánosan jellemző, hogy rendszergazda jogosultságra van szükség a teljes telepítéshez.

A Node.js Windows rendszerre a nodejs.org/downloads-ról letölthető .exe és .msi telepítő csomag formában is. Amennyiben rendszergazda joggal nem rendelkezünk, akkor ezek egyikének sem vesszük hasznát. Az alapértelmezett beállításokkal való telepítés után a C:\Program Files (x86)\nodejs mappában találjuk a futtatókörnyezet fájljait, így egy node.exe-t is. A programunk futtatásához ezt a programot kell, meghívni a megfelelő fájlal.

Debian rendszeren valamivel egyszerűbb a telepítés. A központi tárolóból közvetlenül telepíthető a „nodejs” nevű csomag. A telepítéshez ismét szükséges rendszergazda jogosultság.

Mac OS X rendszeren a telepítés nodejs.org/downloads-ról letölthető .pkg csomaggal a legegyszerűbb. Ennek telepítéséhez ismét szükséges rendszergazda jóváhagyása. A telepítés után már egyik platformon sem szükséges adminisztrátori engedély.

A program futása a beállításoktól függően igényelhet speciális engedélyét. A kiemelt portok lefoglalása általában rendszergazda joghoz kötött.

Ha ezeket az akadályokat sikerül elhárítani, akkor már semmi akadálya, hogy a program megfelelően működjön. A program a start.sh futtatásával, vagy a „node start.js” parancs kiadásával futtatható.

8. Összefoglalás

A szakdolgozatomban egy ügyességi játék megvalósítását tűztem ki célul. Végig fontosnak tartottam, hogy ésszerű irányba haladjon a fejlesztés. Fontosnak tartottam még azt is, hogy a lehető legalacsonyabbak legyenek a környezettel kapcsolatos elvárások. Ily módon minden modern operációs rendszer és böngésző képes az általam írt program futtatására.

A program minden részét JavaScript nyelven írtam. Eleinte alig ismertem a technológiát, a fejlesztés során viszont megbarátkoztam a számomra új nyelvvel. Mára mondhatom, hogy ismerem a JavaScript-et és biztos vagyok benne, hogy ennek még később is hasznát veszem. Visszatekintve büszkeséggel tölt el, hogy így bele mertem vágni egy addig ismeretlen témába.

Hiszem, hogy értéket alkottam, és remélem, hogy sokaknak lesz lehetősége kipróbálni a játékomat. Számomra a játék létrehozásának minden lépése örömet szerzett.

9. Hivatkozások

- [1] Inc. Google. Websocket protokoll. <https://tools.ietf.org/html/rfc6455>.
- [2] Mozilla. Objektum orientált javascript programozás. https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Introduction_to_Object-Oriented_JavaScript.
- [3] W3 Schools. Css transzformációk. http://www.w3schools.com/cssref/css3_pr_transform.asp.
- [4] W3 Schools. Html beviteli típusok. http://www.w3schools.com/html/html_form_input_types.asp.
- [5] W3 Schools. Html canvas. <http://www.w3.org/TR/2dcontext/>.
- [6] townsend@uiuc.edu. Az ütközés matematikája. <http://archive.ncsa.illinois.edu/Classes/MATH198/townsend/math.html>.
- [7] Wikipedia. Rugalmas ütközés. http://en.wikipedia.org/wiki/Elastic_collision.

10. Tárgymutató

ütközések, 24

böngészős, 7

dizájn, 5

forrásfájlok, 30

Mac OS X, 30

parancsértelmező, 18

11. Betűszavak

CTF Capture The Flag. 1, 4

MOBA Multiplayer online battle arena. 1, 4

TCP Transmission Control Protocol. 9

WASD A billentyűzet W, A, S és D gombjai, ami megfeleltethető a fel, balra, le, jobbra nyilaknak. 29

12. Szójegyzék

canvas Vásznon amire rajzolni lehet. 9

chrome Googl által fejlesztett webböngésző. 7, 8, 11

JavaScript Webes programozási nyelv. 7–9, 13, 20, 22, 31

WebSocket HTTP szabványos, full-duplex kommunikációs megoldás. 8, 9, 16

x86 Elterjedt porcesszor utasításkészlet. 30

13. Melléklet

Mellékletek:

- 1 db CD

A CD tartalma:

- A kiszolgáló program forrása
- A felhasználói program forrása
- A dokumentáció elektronikus változata
- A Node.js futtatókörnyezet