


Bambulánci

Zápočtový program pro C# a .NET

2. ročník

Jan Füst

Hlavní menu

 Bambulanci



Vytvořit hru

Připojit se

Ukončit hru

Host

Bambulanci



Port:

Délka hry(s):

Vytvorit


2 hraci

3 hraci

4 hraci

Zpět

Klient

 Bambulanci



Port:

Vyhledat servery

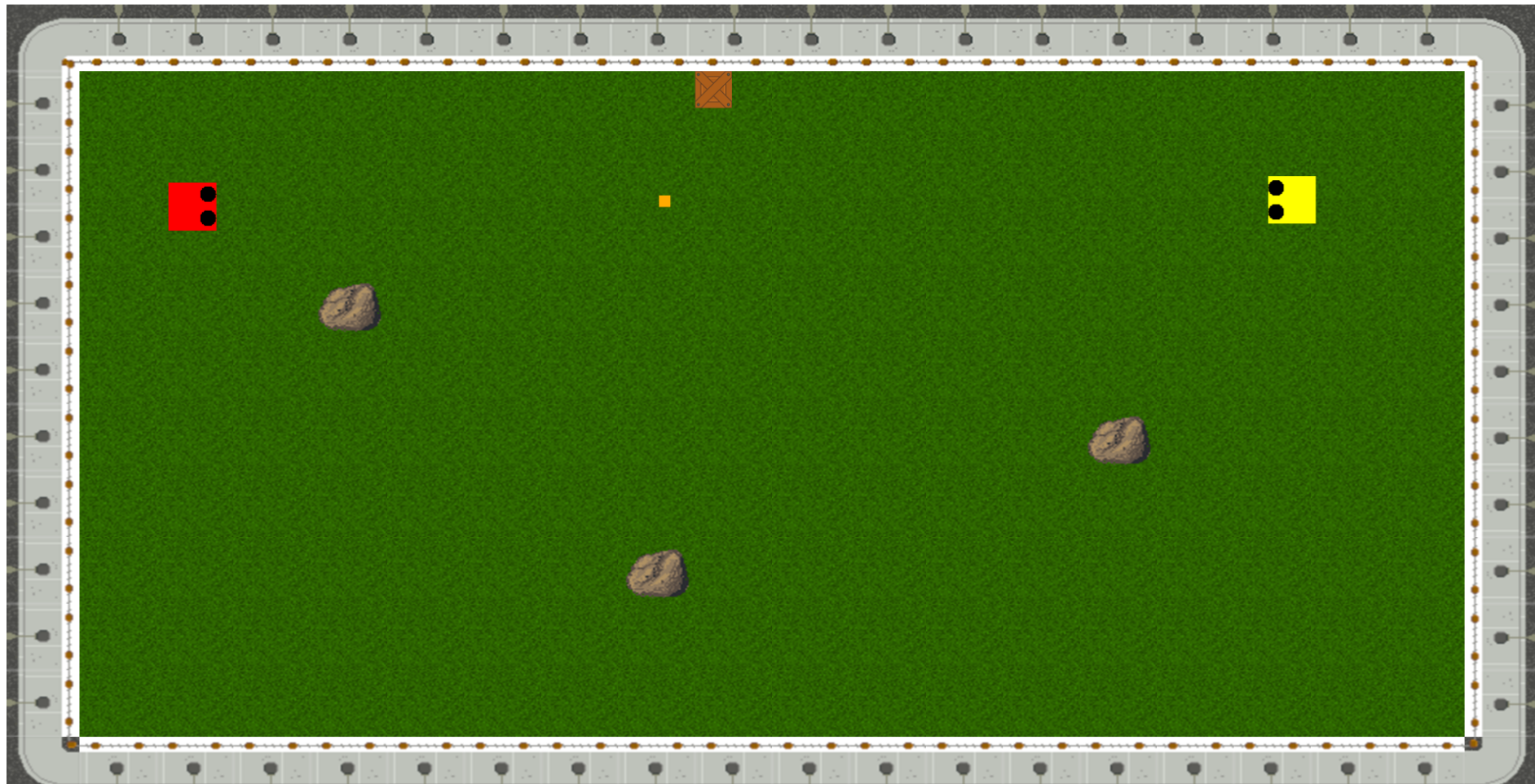
Připojit

192.168.1.103:49152

Zpět

Ve hře

Bambulanci



Výpis skore

(TY) id:1 zabití:1 úmrtí:0

id:0 zabití:0 úmrtí:1

Ukončit hru

Sítování

- Paralelizace pomocí backgroundWorkerů
- Komunikace pomocí příkazů
- Serializace a deserializace přes class Data

Připojení klientů k hostovi

- Kombinace TCP a UDP protokolů
- využití bezztrátovosti TCP
- Využití broadcastu UDP

Komunikace při běhu hry

- Přes UDP
- Klient informuje hosta o stisknutých klávesách
- Host přepočítává stav hry
- Klient upravuje svá herní data podle klientových příkazů
- Klient překresluje herní plochu

Řešené problémy

- Udp je ztrátové → TCP
- Paralelismus ve WinForms → BackgroundWorker
- Zastavení poslouchajícího bw → poison pill
- Serializace dat → class Data
- Pozadí hry → tilemap
- Detekce kolize a reakce na kolizi
- Switche → přepis na dictionary + volání delegáta
- Výpis skóre ze 2 listů hráčů → Iterátorová metoda
- Hostův klient
- Změna velikosti objektů relativně vzhledem k velikosti okna. → Static field + static set metoda