

# Specyfikacja projektu MUD - Multi User Dungeon

Kamil Bieszczad  
Katarzyna Chachlowska  
Michał Jankowski  
Marta Połec  
Kajetan Rzepecki  
Rafał Salawa  
Anna Sotwin  
Tomasz Szepczyński

20 października 2013

## 1 Serwer gry MUD

### 1.1 Wymagania sprzętowe i software'owe

- CPU 1 GHz,
- 512 MB RAM,
- 200 MB przestrzeni dyskowej,
- połączenie z internetem
- platforma docelowa: x86/x86\_64
- wspierane systemy operacyjne: Debian Wheezy GNU/Linux, Windows 7/8

### 1.2 Technologia wykonania

- języki implementacji: Erlang, Python
- Hive <sup>1</sup>
- Redis <sup>2</sup>
- Socket.IO <sup>3</sup>

### 1.3 Inne cechy

- Konfiguracja za pomocą pliku konfiguracyjnego Hive,
- Wykorzystanie bazy danych Redis do przechowywania danych graczy,
- Autoryzacja za pomocą pseudonimu i hash'owanego hasła gracza,
- Hasła generowane przy pierwszym połączeniu gracza do świata gry,
- Komunikacja za pośrednictwem protokołu Socket.IO (i subprotokołów XHR-polling oraz WebSoc-  
ket),
- Pakiet instalacyjny dla dystrybucji Debian Wheezy GNU/Linux,

---

<sup>1</sup><https://github.com/brainly/hive>

<sup>2</sup><https://github.com/antirez/redis>

<sup>3</sup><https://github.com/LearnBoost/socket.io>

- ‘Paczka’ instalacyjna dla Windows,
- Brak obsługi protokołu telnet,
- Brak graficznego interfejsu użytkownika,

## 2 Klient web’owy

### 2.1 Wymagania sprzętowe i software’owe

- CPU 1 GHz,
- 512 MB RAM,
- 200 MB przestrzeni dyskowej,
- połączenie z internetem
- wspierane przeglądarki internetowe: Google Chrome, Internet Explorer 8+, Mozilla Firefox

### 2.2 Technologia wykonania

- języki implementacji: JavaScript, HTML, CSS
- Socket.IO <sup>4</sup>

### 2.3 Inne cechy

- GUI umożliwiające łatwą komunikację z serwerem gry,
- Komunikacja za pośrednictwem protokołu Socket.IO (i subprotokołów XHR-polling oraz WebSoc-  
ket),
- Brak obsługi protokołu telnet,

## 3 Klient desktop’owy

### 3.1 Wymagania sprzętowe i software’owe

- CPU 1 GHz,
- 512 MB RAM,
- 200 MB przestrzeni dyskowej,
- połączenie z internetem
- platforma docelowa: x86/x86\_64
- wspierane systemy operacyjne: Debian Wheezy GNU/Linux, Windows 7/8

### 3.2 Technologia wykonania

- języki implementacji: C#/Java/C++
- WebSocket

---

<sup>4</sup><https://github.com/LearnBoost/socket.io>

### 3.3 Inne cechy

- GUI umożliwiające łatwą komunikację z serwerem gry,
- Komunikacja za pośrednictwem protokołu Socket.IO (subprotokół WebSocket),
- Pakiet instalacyjny dla dystrybucji Debian Wheezy GNU/Linux,
- ‘Paczka’ instalacyjna dla Windows,
- Brak obsługi protokołu telnet,

## 4 Edytor świata

### 4.1 Wymagania sprzętowe i software’owe

- CPU 1 GHz,
- 512 MB RAM,
- 200 MB przestrzeni dyskowej,
- platforma docelowa: x86/x86\_64
- wspierane systemy operacyjne: Debian Wheezy GNU/Linux, Windows 7/8

### 4.2 Technologia wykonania

- języki implementacji: C#/Java/C++

### 4.3 Inne cechy

- GUI pozwalające na łatwe tworzenie nowych elementów świata gry,
- Pakiet instalacyjny dla dystrybucji Debian Wheezy GNU/Linux,
- ‘Paczka’ instalacyjna dla Windows,
- Brak obsługi protokołu telnet,

## 5 Świat gry

- Przechowywany w plikach JSON.
- Wsparcie dla akcji, przedmiotów, lokacji, NPC, etc.
- Do projektu zostanie dołączony przykładowy świat gry prezentujący różne możliwości projektu.