



Gra sieciowa MINITanks – grafika i komunikacja

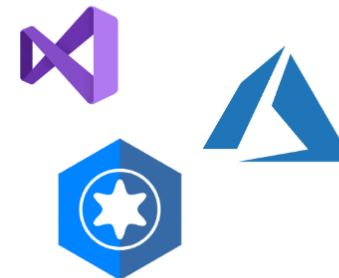
Piotr Samborski, Bartłomiej Truszkowski

Politechnika Warszawska



Wprowadzenie

Celem projektu było dostarczenie kompleksowego rozwiązania sieciowej gry komputerowej, polegającej na symulacji walki czołgów na ograniczonej mapie. Praca skupia się na umożliwieniu jednocześnie rozgrywki wielu osób na niezależnych serwerach, pod kontrolą jednej aplikacji webowej przechowującej ustawienia graczy oraz ich statystyki.

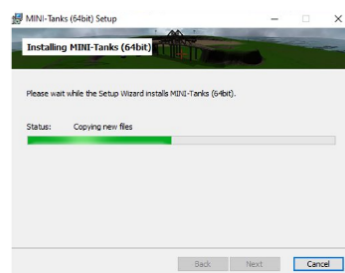


Strona internetowa



Dołączanie do rozgrywki odbywa się ze strony internetowej oraz umożliwia rejestrację nowych zawodników, pobranie gry, analizę statystyk oraz uruchomienie gry.

Gra jest przygotowana do pracy z systemem Windows 10. Instalator umożliwia łatwą implementację rozwiązania na komputerze gracza. Dodawany jest skrót do menu start, a klient gry będzie uruchamiany wraz ze startem systemu operacyjnego.



Rozgrywka



Po uruchomieniu gry, gracz trafia na mapę - wyspę z górami i pagórkami. Dołącza do jednej z dwóch drużyn. Walczy z wrogimi czołgami, a po śmierci odradza się w bazie swojej drużyny.

Gracz steruje czołgiem z perspektywy trzeciej osoby. Za pomocą interfejsu graficznego jest informowany o pozostałym zdrowiu, liczbie pocisków, stanie rozgrywki oraz o najnowszych wydarzeniach w rozgrywce.

