

Meno: Alojz Stupal

Nazov projektu: Multiplayer pacman

Github: <https://github.com/LordLoles/Pacman>

Instancia: <https://mutliplayer-pacman.herokuapp.com/>

Implementovana je cela herna logika, jej priebeh na serveri i na klientovy. Chyba v nej len ohranenie hry casovym intervalom.

Okrem hry by projekt mal obsahovat (no zatiaľ neobsahuje) aj nejake základne menu, kde sa bude dať prihlásiť/odhlásiť, pripojiť sa do hry a pozrieť si užívateľské herné štatistiky. Tieto štatistiky budú v DB aktualizované vždy po skončení hry (este nie je ale ani DB spravená).

Hra nie je vykresľovaná cez HTML canvas – ide len o obrázky zobrazované na správnych miestach (background-image v CSS), no musím povedať, že sa mi toto prevedenie veľmi páči a rozmyšľám nad jeho ponechaním.

Serverová časť hry nie je naprogramovaná v Jave, ako som pôvodne plánoval, ale v JS, nakoľko bolo jednoduchšie prepojiť servera s kľintom a je to, zdá sa, aj lepšia voľba vzhľadom na naplnenie tohto predmetu (TIA).

Funkcionalita klienta spočíva len a len vo vykreslení prijatých údajov (t.j. obsah stránky) od servera. Nie som si istý či je to najsprávnejší nápad, no zatiaľ funguje plynule. Uvidíme, čo sa stane, keď bude hrať hru subezne 5 rôznych hráčov.

Časový plán sa má byť naplnený akurát - s malým omeškaním. Nasledujúci je cca takýto:

- |          |   |
|----------|---|
| Do 26.4. | Menu klienta – login, začatie a ukončenie hry           |
| Do 3.5.  | Vytvorenie DB a dotazov, odosielanie údajov z konca hry |
| Do 10.5. | Zobrazovanie štatistiky hráčovi, riešenie responzivity  |