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 ohranicenie hry casovym intervalom.

Okrem hry by projekt mal obsahovat (no zatial neobsahuje) aj nejake zakladne menu, kde sa bude dat prihlasit/odhlasit, pripojit sa do hry a pozriet si uzivatelske herne statistiky. Tieto statistiky budu v DB aktualizovane vzdy po skonceni hry (este nie je ale ani DB spravena).

Hra nie je vykreslovana cez HTML canvas – ide len o obrazky zobrazene na spravnych miestach (background-image v CSS), no musim povedat, ze sa mi toto prevedenie velmi paci a rozmyslam nad jeho ponechanim.

Serverova cast hry nie je naprogramovana v Jave, ako som povodne planoval, ale v JS, nakolko bolo jednoduchsie prepojit servera s klintom a je to, zda sa, aj lepsia volba vzhladom na napln tohto predmetu (TIA).

Funkcionalita klienta spociva len a len vo vykresleni prijatych udajov (t.j. obsah stranky) od servera. Nie som si isty ci je to nastastnejsi napad, no zatial funguje plynule. Uvidime, co sa stane, ked bude hrat hru subezne 5 roznych hracov.

Casovy plan sa javi byt naplneny akurat - s malym omeskanim. Nasledujuci je cca takyto:

Do 26.4. Menu klienta – login, zacatie a ukoncenie hry

Do 3.5. Vytvorenie DB a dotazov, odosielanie udajov z konca hry

Do 10.5. Zobrazovanie statistiky hracovi, riesenie responzivility