

Octopus

multiplayer, casual, 2D shooter

Bujok Mikołaj Kubiak Jakub
Szymon Miękus Nikodem Adrian

Projekt zespołowy 2013

Agenda

- O grze
- Architektura
- Narzędzia wspierania pracy
- Q&A

- Reguły są proste - dwuwymiarowy DeathMatch
- Drużyny zaczynają na przeciwległych końcach mapy
- Mapy są symetryczne - zapewnia to zbalansowanie szans na poziomie architektury gry
- Na mapie losowo pojawiają się bonusy (chwilowe przyspieszanie, lepsza broń itp.)
- Wygrywa ta drużyna, która 'pozbędzie się' wszystkich przeciwników



Rysunek: <http://www.unrealsoftware.de>

- Klient - Serwer
- Obliczenia/przechowywanie stanu odbywa się na serwerze
- Klient traktowany jako 'płótno' interpretujący dane z serwera i rysujący je
- Serwer - Wielowątkową, zoptymalizowaną maszynę (made with secret alien technology)
- Klient - Innowacyjna, responsywna, wykorzystująca HTML5 aplikacja, działająca wszędzie tam gdzie można uruchomić przeglądarkę



Narzędzia wspierania pracy

- Trello - jako oprogramowanie do zarządzania projektem
<https://trello.com/>
- GitHub - jako platforma współpracy nad kodem
<https://github.com>
- Git - jako system kontroli wersji
<http://git-scm.com/>

