

Politechnika Warszawska
Wydział Elektroniki i Technik Informacyjnych
Instytut Informatyki

Rok akademicki 2013/2014

PRACA DYPLOMOWA INŻYNIERSKA

Marcin Stepnowski

Rozbudowa aplikacji SpriteBuilder o wsparcie dla silnika Cocos2d-x

Opiekun pracy:
mgr inż. Waldemar Grabski

Ocena

.....

Podpis Przewodniczącego
Komisji Egzaminu Dyplomowego

Kierunek: Informatyka

Specjalność: Inżynieria Systemów Informatycznych

Data urodzenia: 31 stycznia 1991 r.

Data rozpoczęcia studiów: 21 lutego 2011 r.

Życiorys

Urodziłem się 31 stycznia 1991 r. w Ostrołęce. W latach 2008-2010 uczęszczałem do II LO im. Kamila Cypriana Norwida w Ostrołęce, do klasy o profilu matematyczno-informatyczno-językowym. W lutym 2011 r. rozpocząłem studia dzienne pierwszego stopnia na kierunku Informatyka na Wydziale Elektroniki i Technik Informacyjnych Politechniki Warszawskiej.

W lipcu 2012 podjąłem pracę jako programista aplikacji mobilnych w Fundacji Festina Lente. Współpracowałem także z Instytutem Badań Stosowanych Politechniki Warszawskiej tworząc aplikację mobilną na systemy iOS. Dziedzinami wiedzy, które najbardziej mnie pasjonują na moim kierunku są gry komputerowe, aplikacje mobilne, wzorce projektowe oraz stosowanie przejrzystego stylu implementacji. Poza studiami i pracą interesuję się muzyką rockową z lat 70 oraz prowadzę małą pasiekę pszczelarską umiejscowioną w Aleksandrowie, niedaleko Ostrołęki.

.....
podpis studenta

Egzamin dyplomowy

Złożył egzamin dyplomowy w dn.

Z wynikiem

Ogólny wynik studiów

Dodatkowe wnioski i uwagi Komisji

.....

Streszczenie

Niniejsza praca poświęcona jest opracowaniu rozszerzenia dla programu SpriteBuilder, które pozwoliłoby na importowanie stworzonego graficznego interfejsu użytkownika do kodu źródłowego w języku C++ z wykorzystaniem silnika do tworzenia gier Cocos2d-x. Program ten jest dostępny na platformę Mac OS X, jednak generowany możemy skompilować i uruchomić na większości obecnie dostępnych systemach operacyjnych (iOS, Android, Windows, Windows Phone, Linux, Mac OS X, a także inne). Praca została zaprojektowana z myślą o łatwym i prostym wprowadzaniu zmian do projektu w przyszłości.

Słowa kluczowe: *graficzny interfejs użytkownika, silnik gry, edytor*

Abstract

Title: *Adding support for cocos2d-x game engine to SpriteBuilder app*

The aim of this thesis is elaborate the extension of SpireBuilder application, which allow you to import just created graphical user interface to the source code in C++ with using game engine Cocos2d-x. This program is accessible on Mac OS X platform, however generated code we can compile and run on currently available operation systems (iOS, Android, Windows, Windows Phone, Linux, Mac OS C and more).

Key words: *GUI, game engine, editor*

Spis treści

1. Opis projektu	1
1.1. Temat projektu	1
1.2. Pomysł rozwiązania	1
1.3. Wymagania	1
1.3.1. Wymagania funkcjonalne	1
1.3.2. Wymagania niefunkcjonalne	1
1.4. Wstępny projekt architektury	1
1.5. Potencjalne problemy	1
1.6. Organizacja środowiska programistycznego	1
2. Organizacja projektu	2
2.1. Podział zadań	2
2.2. Planowany harmonogram pracy	3
2.3. Sprawozdania ze spotkań	3
Spotkanie I - 31 marca 2015	3
Streszczenie spotkania	3
Szczegółowy opis wykonanej pracy	3
Spotkanie II - 8 kwietnia 2015	3
Streszczenie spotkania	3
Szczegółowy opis wykonanej pracy	3
3. Narzędzia i zewnętrzne biblioteki	4
3.1. Docker	4
3.2. Biblioteka ZeroMQ	4
3.3. Biblioteka protobuf	4

1. Opis projektu

1.1. Temat projektu

1.2. Pomysł rozwiązania

1.3. Wymagania

1.3.1. Wymagania funkcjonalne

1.3.2. Wymagania нефunkcjonalne

1.4. Wstępny projekt architektury

1.5. Potencjalne problemy

1.6. Organizacja środowiska programistycznego

2. Organizacja projektu

2.1. Podział zadań

Kierownik projektu - Domagała Bartosz

Odpowiedzialny za

Architekt - Stepnowski Marcin

Odpowiedzialny za

Osoba odpowiedzialna za repozytorium - Stepnowski Marcin

Odpowiedzialny za

Dokumentalista - Domagała Bartosz

Odpowiedzialny za

Tester - Jędrzej Modzelewski

Odpowiedzialny za

Handlowiec - Kornata Jarosław

Odpowiedzialny za

Specjalista ds. Docker'a - Kornata Jarosław

Odpowiedzialny za

Programiści - Kornata Jarosław, Modzelewski Jędrzej, Stepnowski Marcin

Odpowiedzialny za

2.2. Planowany harmonogram pracy

2.3. Sprawozdania ze spotkań

Spotkanie I - 31 marca 2015

Streszczenie spotkania

Szczegółowy opis wykonanej pracy

Spotkanie II - 8 kwietnia 2015

Streszczenie spotkania

Szczegółowy opis wykonanej pracy

3. Narzędzia i zewnętrzne biblioteki

3.1. Docker

3.2. Biblioteka ZeroMQ

3.3. Biblioteka protobuf