

Tower Defense Online Multiplayer Spezifikation

Ich arbeite mit András Salyámosy zusammen, er entwickelt der Server. Die Spiel läuft gleichzeitig an den Server und den Client, und es wird durch ein TCP Verbindung synchronisiert.

Das Spiel ist ein Multiplayer Tower Defense, wo zwei Spielern gleichzeitig seine Stadt schützen, und das Spieler das weiter leben kann, gewinnt. Die Spielern können verschiedene Turmen bauen, die gegen verschiedene arten von Feinden mehr effektiv sind.

Meine Hauptaufgabe ist eine GUI herzustellen, und damit die Spieldatei anzuzeigen. Dafür brauche ich eine Graphics Library nämlich Slick2d, eine OpenGL basierte zwei dimensional Spielengine.

Es wird eine GUIManager klasse entwickelt, die die darstellung der Komponenten an der Fenster handelt, und die Funktionalität der Tasten, und alle „Clickable“ Objekten. Diese Klasse enthält eine liste von alle Objekten die gedrückt werden kann, und bei jede Click es prüft ob eine Taste gedrückt war.

Die ganze Spiel ist verwaltet von eine GameManager Klasse, es führt die update funktionen alle andere Klassen, und es macht die Initialisierung des Spiels.

Eine Client Klasse wird die TCP Verbindung mit der Server bedienen, und durch eine jetzt unbekannte Algorithmus wird es die Client-side Spiel so synchronisieren, dass es von der Benutzer unmerkbar ist.

Eine vereinfachte Diagramm von der geplante Klassen (wahrscheinlich es wird mehrere Klassen entwickelt) :

