

Kierunek: **INA**

Specjalność: -

PRACA DYPLOMOWA
INŻYNIERSKA

Serwis do przeprowadzania rozgrywek
Rummikub

Adam Bednarz

Opiekun pracy
dr inż. Jakub Lemiesz

Streszczenie

Tutaj tekst streszczenia po polsku.

Abstract

Tutaj treść streszczenia po angielsku.

Spis treści

Wstęp	1
1 Opis gry Rummikub	3
1.1 Gra	3
1.2 Rozgrywka	3
2 Projekt serwisu	5
2.1 Struktura	5
2.2 Przypadki użycia i scenariusze	5
2.3 Diagramy aktywności	5
2.4 Diagramy stanów	5
3 Opis technologii	7
3.1 Flutter	7
3.1.1 Architektura	7
3.2 Firebase	8
3.2.1 Firestore	8
3.2.2 Funkcje Firebase	8
3.2.3 Emulator	8
4 Implementacja serwisu	9
4.1 Serwer	9
4.1.1 Baza danych	9
4.1.2 Funkcje	9
4.2 Klient	9
4.2.1 Diagramy klas	9
4.2.2 Diagramy sekwencji	9
5 Bot	11
Podsumowanie	13
Bibliografia	15
A Zawartość płyty CD	17

Wstęp

Celem pracy jest zaprojektowanie i implementacja serwisu informatycznego, który umożliwi przeprowadzanie gier Rummikub.

Założenia funkcjonalne serwisu:

- autoryzacja użytkowników,
- zarządzanie instancjami gier,
- korzystanie z serwisu za pomocą strony internetowej lub aplikacji na telefon,
- rozgrywka z botem.

Obecnie istnieją już takie rozwiązania, które dostarczają nam podobne funkcjonalności. Jednakże motywacją tej pracy jest bliższe zapoznanie się z procesem tworzenia takiego serwisu, jak również analiza złożoności gry Rummikub. Czynnikiem wyróżniającym się stworzonego serwisu jest umożliwienie graczom uczestniczenie w danej rozgrywce niezależnie od tego czy korzystają z aplikacji na telefon (iOS, Android), czy też ze strony internetowej w przeglądarce.

Praca składa się z czterech rozdziałów. W rozdziale pierwszym omówiono grę Rummikub, jej zasady oraz przebieg rozgrywki. W rozdziale drugim zobrazowano szczegółowy projekt serwisu. Do graficznego przedstawienia wykorzystano notację UML. W rozdziale trzecim opisane zostały użyte technologie, które zostały użyte w projekcie informatycznym wraz z diagramami UML. W rozdziale czwartym przedstawiono dokumentację techniczną systemu. W rozdziale piątym przedstawiono kwestie implementacji bota w grze Rummikub.



Rozdział 1

Opis gry Rummikub

1.1 Gra

Została stworzona przez Ephraima Hertzano i po raz pierwszy wydano ją w 1950 roku. W rozgrywce może uczestniczyć od dwóch do czterech graczy. Gra składa się z kości, które są numerowane od 1 do 13. Występują one w czterech kolorach (pomarańczowy, czerwony, niebieski, czarny). Każda kość o danym kolorze i liczbie występuje dwa razy. Ponadto występują dwie specjalne kości jako jokery. Łącznie gra zawiera 106 kości.

Gra polega na wykładaniu grup, bądź serii. Grupa to trzy lub cztery kości o różnych barwach, ale z tą samą liczbą, natomiast seria to co najmniej trzy kolejne kości o tym samym kolorze.

W przypadku braku odpowiednich kości do gry można posłużyć się dwoma zestawami kart po 52 karty i 2 jokery. Gdzie 1, 11, 12, 13 można zastąpić odpowiednio asem, waletem, damą i królem.

1.2 Rozgrywka

Zbiór wszystkich wymieszanych kości nazywany jest bankiem. Z niego na początku gry każdy gracz otrzymuje 14 kości. W przypadku pierwszego ruchu należy wyłożyć własne kości o sumie numerów tych kości co najmniej 30, bez możliwości modyfikowania kości leżących na planszy.

Po wyłożeniu pierwszego ruchu gracz może modyfikować inne wyłożone wcześniej układy. Dozwolone jest przebudowywanie układów kości (rozbijanie lub rozbudowywanie). Jednak w każdym ruchu należy wyłożyć przynajmniej jedną własną kość.

Na każdy ruch przypada ustalony wcześniej limit czasowy. Po jego upływie w przypadku braku wyłożenia kości przez gracza, lub gdy stan planszy nie spełnia zasad gry, gracz pobiera z banku jedną kość i cofa wprowadzone zmiany układów kości.

Joker w grze Rummikub symbolizuje dowolną kość. Można nim zastąpić brakujący element do utworzenia układu kości. Joker ma taką samą wartość jak kość, którą zastępuje. Można zabrać wyłożonego jokera zastępując go odpowiednią kością i wykorzystać go w innym miejscu na planszy.

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy wyłoży wszystkie swoje kości lub gdy zabraknie kości w banku. W przypadku drugim wygrywa ten gracz, który ma najmniejszą sumę liczb znajdujących się na kościach.



Rozdział 2

Projekt serwisu

W tym rozdziale przedstawiono szczegółowy projekt systemu w notacji UML uwzględniający wymagania funkcjonalne opisane we wstępie. Do opisu relacji pomiędzy składowymi systemu wykorzystano diagramy UML.

2.1 Struktura

W serwisie wykorzystano architekturę klient-serwer. Istnieje jeden serwer, do którego może podłączyć się wiele klientów i odpowiada on za komunikację i zarządzanie danymi. W komponencie klienta wykorzystano architekturę trójwarstwową. Architektura ta dzieli komponent na trzy osobne części:

- warstwa prezentacji,
- warstwa biznesowa,
- warstwa danych.

Warstwa prezentacji jest to interfejs graficzny użytkownika. Jest odpowiedzialna za interakcję z użytkownikiem (wyświetlanie i wprowadzanie danych).

Warstwa biznesowa odpowiada za przetwarzanie komunikatów od użytkownika lub ze strony serwera. Tutaj zawarta jest wszelka logika aplikacji. Przetworzone dane są przekazywane do warstwy prezentacji i/lub warstwy danych. Warstwa ta jest łącznikiem pomiędzy warstwą prezentacji, a warstwą danych.

Warstwa danych jest dostępem do danych. Obsługuje połączenie aplikacji z zewnętrznym obiektem dostarczającym dane (baza danych, serwer).

2.2 Przypadki użycia i scenariusze

2.3 Diagramy aktywności

2.4 Diagramy stanów



Rozdział 3

Opis technologii

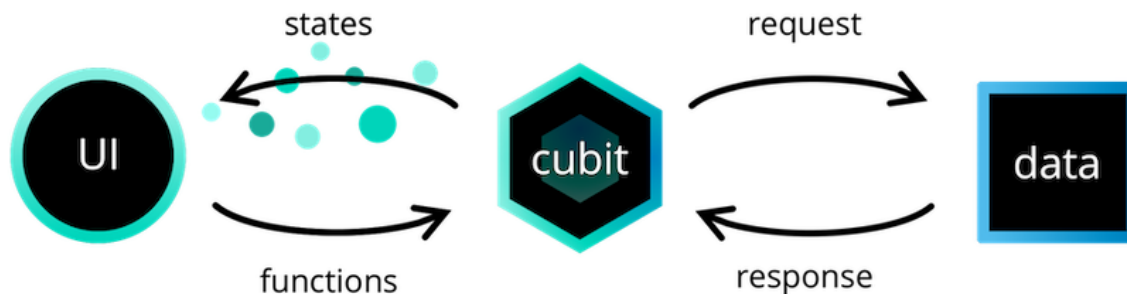
W rozdziale tym wskazano jakie podejście technologiczne zostało użyte wraz z omówieniem i zaargumentowaniem powodu takiego wyboru. Przedstawiono również jakie konkretne aspekty tych technologii zostały wykorzystane w projekcie.

3.1 Flutter

Do implementacji serwisu po stronie klienta użyto technologii Flutter. Jest to zestaw narzędzi pozwalający tworzyć natywne, wieloplatformowe aplikacje mobilne, komputerowe oraz internetowe. Flutter stworzony jest przez firmę Google, a jego pierwsza stabilna wersja ukazała się pod koniec 2019 roku. Mimo stosunkowo młodej technologii Google przyczynia się do jej dynamicznego rozwoju i zdobywania popularności wśród programistów. Aplikacje we Flutterze pisze się w języku Dart. Jest to zorientowany obiektowo, statycznie typowany, wysokopoziomowy język programowania. Składnia języka Dart wzorowana była na takich językach programowania jak Java czy C#, aby ułatwić programistom naukę nowego języka.

3.1.1 Architektura

Flutter domyślnie nie oddziela kodu dotyczącego sposobu działania programu od części wizualnej. Chcąc wyodrębnić aspekty wizualne od aspektów logicznych aplikacji, należy użyć wybranego wzorca architektury. Istnieje wiele pakietów pomagających zaimplementować poszczególne wzorce. W tym projekcie zastosowano rekomendowany przez Google pakiet BLoC, który umożliwia implementację architektury trójwarstwowej z podziałem na warstwę wizualną, logiki i danych, jak również wprowadza system zarządzania stanami w aplikacji.



Rysunek 3.1: Model struktury wzorca projektowego BLoC.

BLoC (Business Logic Component) - wzorec projektowy pomagający oddzielić elementy wizualne projektu od części logiki działania programu. Dzieli projekt na trzy główne komponenty UI, cubit, data.



Warstwa UI jest odpowiedzialna za część wizualną aplikacji, cubit jest warstwą zawierającą mechanizmy działania aplikacji oraz pomostem pomiędzy interfejsem użytkownika, a zewnętrznymi danymi, natomiast warstwa data komunikuje się z zewnętrznymi instancjami (serwer, baza danych).

Cubit komunikuje się z warstwą danych poprzez funkcje asynchroniczne. Natomiast chcąc wpłynąć na zmianę wyglądu aplikacji korzysta z programowania reaktywnego. Mianowicie wysyła poszczególne stany strumieniem, którego dany element interfejsu aplikacji nasłuchuje. Stan jest to klasa reprezentująca dany stan poszczególnego elementu aplikacji. Relacja w drugą stronę polega na wywoływaniu bezpośrednio funkcji (synchronicznej lub asynchronicznej) na instancji cubita.

3.2 Firebase

Rolę serwera i bazy danych pełni platforma Firebase. Technologia ta, zarządzana również przez Google, określana jest jako Backend-as-a-Service. Firebase dostarcza wiele funkcjonalności wspierające tworzenie projektów w tym między innymi uwierzytelnianie użytkowników, bazę danych NoSQL oraz API odpowiedzialne za komunikację.

3.2.1 Firestore

3.2.2 Funkcje Firebase

3.2.3 Emulator

Korzystając z funkcjonalności funkcji Firebase napotyka się na problem długiego czasu oczekiwania na zaktualizowanie kodu źródłowego programisty w chmurze Firebase (czas trwania około minuty). Oczekiwanie dłuższe niż parę sekund sprawia, że czas tworzenia kodu źródłowego po stronie serwera znacząco się wydłuża. Kolejną sprawą jest fakt, że w trakcie, gdy dany projekt jest już dostępny dla użytkowników, nie jest wskazana jego modyfikacja. Zatem trzeba tworzyć kopie projektu, które przeznaczone są do modyfikacji, co w przypadku, gdy nad projektem pracuje wielu programistów, staje się jeszcze bardziej nieefektywne. Ostatnim aspektem są koszty. W momencie programowania i testowania funkcjonalności serwera może dochodzić do generowania dużej ilości zapytań, co z kolei sumuje się do liczby zapytań i ewentualnych płatności.

Z powodu wyżej wymienionych problemów wraz z rozwojem platformy Firebase w 2019 roku oficjalnie został zaprezentowany Firebase Local Emulators. Emulator ten pozwala uruchomić wszystkie usługi Firebase lokalnie na własnym komputerze. Dzięki czemu szybko można nanieść zmiany w funkcjach Firebase, nie modyfikując właściwego projektu, a wykonywane zapytania nie są zliczane.

Każda usługa udostępniana przez platformę Firebase ma swój własny emulator, który jest uruchamiany na osobnym porcie. Zatem można uruchomić jedynie te emulatory tych funkcjonalności, które są wykorzystywane w projekcie. Ponadto fakt uruchomienia lokalnie funkcji Firebase umożliwia debugowanie kodu.

Rozdział 4

Implementacja serwisu

4.1 Serwer

Przy implementacji serwera wykorzystano głównie trzy moduły Firebase takie jak uwierzytelnianie, firestore (baza danych NoSQL) oraz funkcje. Jako metodę uwierzytelnienia użytkownika przy rejestracji wybrano opcję weryfikacji za pomocą adresu email.

4.1.1 Baza danych

W bazie danych czasu rzeczywistego Firestore zostały umieszczone dwie kolekcje - *Users*, *Games*.

W kolekcji *Users* są przechowywane dokumenty indeksowane unikatowymi kodami ID użytkownika, które są przydzielane w czasie rejestracji. Każdy dokument zawiera pola *name* i *active*. Pole *name* odnosi się do nazwy użytkownika, a pole *active* jest wartością logiczną wskazującą, czy dany użytkownik jest dostępny w grze (jest zalogowany i obecnie nie znajduje się w rozgrywce z innymi graczami). Opcjonalne pole *invitation* jest mapą zawierającą klucze *gameId* oraz *player*, których wartości wskazują kolejno na kod ID gry i nazwę gracza, który zaprosił danego gracza do swojej gry.

W kolekcji *Games* są przechowywane dokumenty indeksowane automatycznie generowanymi unikatowymi kodami ID przy tworzeniu dokumentu i które są przypisane jako kody ID gier. Każdy dokument zawiera trzy pola: *available* (wskazuje ile graczy może jeszcze dołączyć do gry), *currentTurn* (wskazuje jakiego gracza jest teraz kolej), *size* (wskazuje na liczbę graczy w grze). Ponadto dokument danej gry zawiera jeszcze subkolekcje *playersQueue*, *playersRacks*, *pool*, *state*.

4.1.2 Funkcje

4.2 Klient

Warstwa klienta w serwisie napisana we Flutterze jest dostępna jako aplikacja na telefon albo jako strona internetowa. Z uwagi na wieloplatformowość Fluttera kod źródłowy obu wersji klienta jest wspólny z odpowiednimi konfiguracjami i modyfikacjami na poszczególne platformy.

4.2.1 Diagramy klas

4.2.2 Diagramy sekwencji



Rozdział 5

Bot

[3] W tym rozdziale należy omówić zawartość pakietu instalacyjnego oraz założenia co do środowiska, w którym realizowany system będzie instalowany. Należy przedstawić procedurę instalacji i wdrożenia systemu. Czynności instalacyjne powinny być szczegółowo rozpisane na kroki. Procedura wdrożenia powinna obejmować konfigurację platformy sprzętowej, OS (np. konfiguracje niezbędnych sterowników) oraz konfigurację wdrażanego systemu, m.in. tworzenia niezbędnych kont użytkowników. Procedura instalacji powinna prowadzić od stanu, w którym nie są zainstalowane żadne składniki systemu, do stanu w którym system jest gotowy do pracy i oczekuje na akcje typowego użytkownika.



Podsumowanie

W podsumowaniu należy określić stan zakończonych prac projektowych i implementacyjnych. Zaznaczyć, które z zakładanych funkcjonalności systemu udało się zrealizować. Omówić aspekty pielęgnacji systemu w środowisku wdrożeniowym. Wskazać dalsze możliwe kierunki rozwoju systemu, np. dodawanie nowych komponentów realizujących nowe funkcje.

W podsumowaniu należy podkreślić nowatorskie rozwiązania zastosowane w projekcie i implementacji (niebanalne algorytmy, nowe technologie, itp.).



Bibliografia

- [1] Firebase technology. Web pages: <https://firebase.google.com/>.
- [2] A. Miola. *Flutter Complete Reference*. 2020.
- [3] J. N. van Rijn, F. W. Takes, J. K. Vis. The complexity of rummikub problems. 2016.



Załącznik A

Zawartość płyty CD

W tym rozdziale należy krótko omówić zawartość dołączonej płyty CD.

