

Architectuur en Algoritmen van Computer
Games

Hovercraft Universe

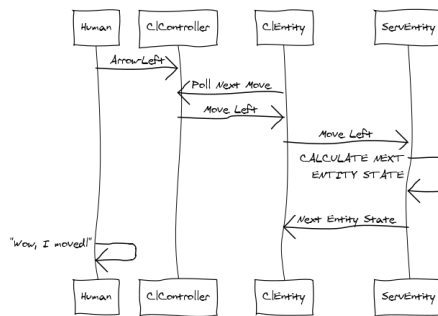
<http://uhasseltaacgua.googlecode.com/>

Olivier Berghmans, Nick De Frangh, Dirk Delahaye,
Kristof Overdulse, Pieter-Jan Pintens, Tobias Van Bladel

26 maart 2010

Inhoudsopgave

1	Introductie	2
2	Gebruikte libraries	2
3	Programmastructuur en -organisatie	2
3.1	Algemeen	2
3.2	Netwerkstructuur	2
3.3	Rolverdeling en verantwoordelijkheden	2



Figuur 1: The client entity polls its next move from the controller

1 Introductie

2 Gebruikte libraries

Rendering Ogre¹

Physics Havok-Physics²

Network ZoidCom³

Input Object Oriented Input System (OIS)⁴

Geluid FMOD Interactive Audio Middleware⁵

Scripting Lua⁶ en LuaBind⁷

GUI Adobe Flash⁸ en Hikari⁹.

3 Programmastructuur en -organisatie

3.1 Algemeen

3.2 Netwerkstructuur

3.3 Rolverdeling en verantwoordelijkheden

Over entiteiten, controllers, gameview, etc...
Structuur uitleggen op ruwe basis van SSN'67.

Over Zoid-Com en het repliceren van data over het netwerk.

Of niet?
:D

¹<http://www.ogre3d.org/>

²<http://www.havok.com/index.php?page=havok-physics>

³<http://www.zoidcom.com/>

⁴<http://sourceforge.net/projects/wgois/>

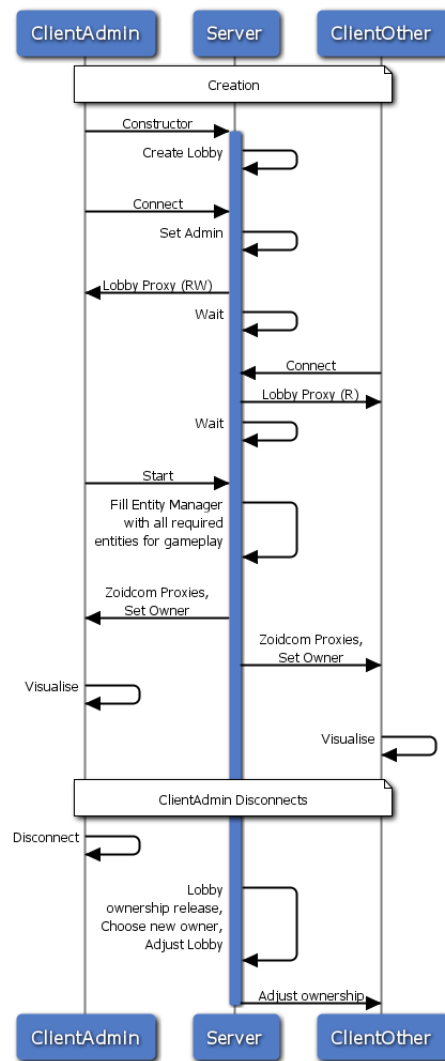
⁵<http://www.fmod.org/>

⁶<http://www.lua.org/>

⁷<http://www.rasterbar.com/products/luabind.html>

⁸<http://www.adobe.com/products/flash/>

⁹<http://code.google.com/p/hikari-library/>



Figuur 2: ZoidCom werking