

ФГАОУ ВО «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, МЕХАНИКИ И ОПТИКИ»

КАФЕДРА ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ

КУРСОВАЯ РАБОТА

Программирование интернет-приложений

Саржевский Иван Анатольевич

Лабушев Тимофей Михайлович

Группа Р3202

Санкт-Петербург

2018 г.

Sumaju nikki

БРАУЗЕРНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ТЕКСТОВАЯ ИГРА
ЖАНРА ZERO-PLAYER GAME

Содержание

1	Введение	2
1.1	Цель создания	2
1.2	Целевая аудитория	2
2	Требования к аппаратно-программному обеспечению	2
2.1	Требования к серверному обеспечению	2
2.2	Требования к клиентскому обеспечению	2
3	Технические особенности проектирования системы	3
3.1	Глоссарий	3
3.2	Список требований	3

1 Введение

Предметом разработки является платформа для многопользовательской текстовой игры жанра *Zero-Player Game (ZPG)*, использующая браузерный интерфейс и сохраняющая прогресс игрока на игровом сервере.

В основе жанра лежит концепция протекания игрового процесса без вмешательства со стороны пользователя. При этом игроку предоставляются возможности ускорения своего игрового прогресса и взаимодействия с другими пользователями.

Предполагается, что взаимодействие с платформой будет представлять собой не длинные сессии, свойственные традиционным играм, а короткие, но частые посещения, характерные для социальных сетей.

1.1 Цель создания

Платформа разрабатывается с целью предоставления творческим молодым людям возможности самовыражения в игровой форме. Платформа предоставляет набор базовых игровых механик, в то время как содержательная часть создается самими пользователями.

1.2 Целевая аудитория

...

2 Требования к аппаратно-программному обеспечению

2.1 Требования к серверному обеспечению

Система, которая обеспечивает выполнение программных продуктов сервера приложений и хранение данных платформы, должна отвечать следующим требованиям:

- Поддержка операционной системой бинарного интерфейса приложений (ABI) Linux
- Наличие сервера баз данных PostgreSQL версии 9.6 и выше

2.2 Требования к клиентскому обеспечению

Браузерный интерфейс разрабатывается с учетом следующих требований к программному обеспечению на стороне пользователя:

- веб-браузер Google Chrome версии 67 и выше или Mozilla Firefox версии 61 и выше с включенным интерпретатором сценариев JavaScript,
- отсутствие запрета веб-страницам платформы доступа к внешним ресурсам, а именно изображениям, шрифтам, таблицам стилей CSS и сценариям JavaScript, в том числе блокировщиками рекламы.

3 Технические особенности проектирования системы

3.1 Глоссарий

Уровень back-end — серверное приложение, с которым взаимодействует пользовательский интерфейс игры. Уровень back-end обеспечивает хранение данных, расчет игровых процессов, взаимодействие между пользователями.

Уровень front-end — браузерное приложение, которое реализует пользовательский интерфейс игры. Уровень front-end включает в себя HTML-страницы, сценарии JavaScript, таблицы стилей CSS.

3.2 Список требований

1. Уровень front-end реализуется с использованием фреймворка Vue.js
2. Уровень back-end реализуется с использованием фреймворков Akka и Play на платформе JVM
3. Взаимодействие между уровнями front-end и back-end организовано посредством REST API