



Untrusted

SitOnTheThrone

Λάμπρος Κήπτας
Κώστας Τσιλιβαράκος

Πληροφορίες

- Το untrusted είναι ένα παιχνίδι σε πρόγραμμα περιήγησης με σκοπό τη μετακίνηση του «παίχτη» στην έξοδο κάθε επιπέδου μέσω παρεμβολής σε κομμάτι του κώδικα του παιχνιδιού.

Διεπαφή

Now playing: "Dmitry's Thing #2" - Dmitry Mazin

```
#####
#               #               #               #
#####          ##          #####          #
#   #           #   #   #           #   #   #
### #   #       #       #       #   #####
#   #   @#       #   #   #       #       #
#   ##          #       #           #   #   #
#   ##          #       #           #   #   #
#   ##          #####          #####          #
#   #           #   #   #           #       #
#   #           #   #   #   #####          ##   ##
#   #           #   #   #           #       #   #
#   ##          #####          #       #       #
#   #           #   #   #           #       #   #
#####          #####          #####          #
#   #           #   #           #           #
#   #####   ##   #           #####   ##   #####
#   #           #       #           #       #
#   #           #       #           #       #   #
### #####          ##   ##   #####          #
#               #       #           #       #
#####          #####          #####          #
#               #       #           #       #
#####          ##   ##   #####          #
#               #       #           #       #
#####          #####          #####          #
```

```
1  /*****
2  * theLongWayOut.js *
3  *****/
4  *
5  * Well, it looks like they're on to us. The path isn't as
6  * clear as I thought it'd be. But no matter - four clever
7  * characters should be enough to erase all their tricks.
8  */
9
10 function startLevel(map) {
11     map.placePlayer(7, 5);
12
13     var maze = new ROT.Map.DividedMaze(map.getWidth(), map.getHeight());
14
15     maze.create( function (x, y, mapValue) {
16
17         // don't write maze over player
18         if (map.getPlayer().atLocation(x,y)) {
19             return 0;
20         }
21
22         else if (mapValue === 1) { //0 is empty space 1 is wall
23             map.placeObject(x,y, 'block');
24         }
25         else {
26             map.placeObject(x,y,'empty');
27         }
28     });
29
30     map.placeObject(map.getWidth()-4, map.getHeight()-4, 'block');
31     map.placeObject(map.getWidth()-6, map.getHeight()-4, 'block');
32     map.placeObject(map.getWidth()-5, map.getHeight()-5, 'block');
33     map.placeObject(map.getWidth()-5, map.getHeight()-3, 'block');
34
35     map.placeObject(map.getWidth()-5, map.getHeight()-4, 'exit');
36 }
37
```

Αρχιτεκτονική

Το έργο έχει τη δομή μιας απλής web σελίδας, η οποία βασίζεται στην index.html η οποία είναι υπεύθυνη για την συγκέντρωση όλων των υπολοίπων αρχείων και την παρουσίαση τους στο χρήστη.

Σε αυτήν δηλαδή περιέχονται τα αρχεία εικόνων, μουσικής, javascript αλλά και διάφορες βιβλιοθήκες που την αλλάζουν δυναμικά για να εξελιχθεί το παιχνίδι.



Συνεισφορά

- Θα προστεθούν custom-made επίπεδα.
- Τυχόν bugs και issues θα διορθωθούν σε περίπτωση που αποτελέσουν εμπόδιο, είτε προστεθούν την περίοδο ενασχόλησης.

Custom-made επίπεδα

- Κατασκευή jsx αρχείων, τα οποία ορίζουν όλη τη λειτουργικότητα του κάθε επιπέδου. Πιο αναλυτικά:
 - Καθορίζουν ποιό είναι το πεδίο που δημιουργεί το επίπεδο.
 - Καθορίζουν ποιό είναι το κομμάτι του επιπέδου που μπορεί να επέμβει ο χρήστης.
 - Καθορίζει ποιές είναι οι ενέργειες στις οποίες μπορεί να προβεί ο χρήστης.

Custom-made επίπεδα (2)

- Κατασκευή/επεξεργασία HTML/CSS αρχείων, τα οποία:
 - Καθορίζουν ποιές είναι και πώς εμφανίζονται οι εικόνες που βλέπει ο χρήστης.
 - Καθορίζουν πως εμφανίζονται οι επιπρόσθετες ενέργειες που μπορεί να κάνει ο χρήστης.
- Μετά το πέρας της εργασίας η εξέταση για το εάν λειτουργούν ορθά θα γίνει με τη χρήση ενός http-server για την προσομοίωση της εμπειρίας του χρήστη.

Τρόπος συνεισφοράς

- Αυτά θα τοποθετηθούν σε ένα φάκελο `mods` ο οποίος διαχωρίζει τα αρχεία που δημιουργούν contributors από τα κύρια αρχεία και τα προσθέτει μετά το πέρας της κύριας ιστορίας.
- Όλες οι ενέργειες για τη συνεισφορά, αφού ολοκληρωθούν, θα ελεγχθούν και θα γίνουν build σε ένα αρχείο `untrusted.min.js` το οποίο γίνεται μέσω του MinGW μέσω της εντολής `make`. Σκοπός αυτού είναι να οργανωθούν τελικά όλα σε ένα αρχείο που θα καλείται από το `index.html` και θα γίνεται η εκκίνηση του όλου project.

Πιθανή πρόσθετη συνεισφορά

Σε δεύτερη μοίρα, θα ασχοληθούμε με την αντιμετώπιση issues. Στον τελευταίο έλεγχο βρέθηκαν περί τα 60 και είναι από πολλές κατηγορίες. Αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με κάποιο από τα security/bug issues. Δηλαδή κάποιοι χρήστες χρησιμοποιούν κακόβουλες τεχνικές για να μην αντιμετωπίσουν το επίπεδο ως λογική πρόκληση, αλλά ως προγραμματιστική. Για παράδειγμα, αρκετά επίπεδα μπορούν να περαστούν εύκολα με την χρήση custom Exit.



Ευχαριστούμε για την
προσοχή σας!