



Ειδικά θέματα τεχνολογίας λογισμικού

Παρουσίαση του έργου **Untrusted**

SitOnTheThrone

Κήττας Λάμπρος

Τσιλιβαράκος Κωνσταντίνος

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.

Υπόθεση

- Πρωταγωνιστής ο Δρ. Ίβαλ με τον turing-powered υπολογιστή του.
- Φυσικά εμπόδια που υπερπηδάζ μεταβάλλοντας την πραγματικότητα με παρέμβαση στον κώδικα.
- Σταδιακή αύξηση δυσκολίας. Εστίαση στην επίλυση προβλημάτων.

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
```

INVENTORY: ☞

^1 API ^2 Toggle Focus ^3 Notepad ^4 Reset ^5 Execute

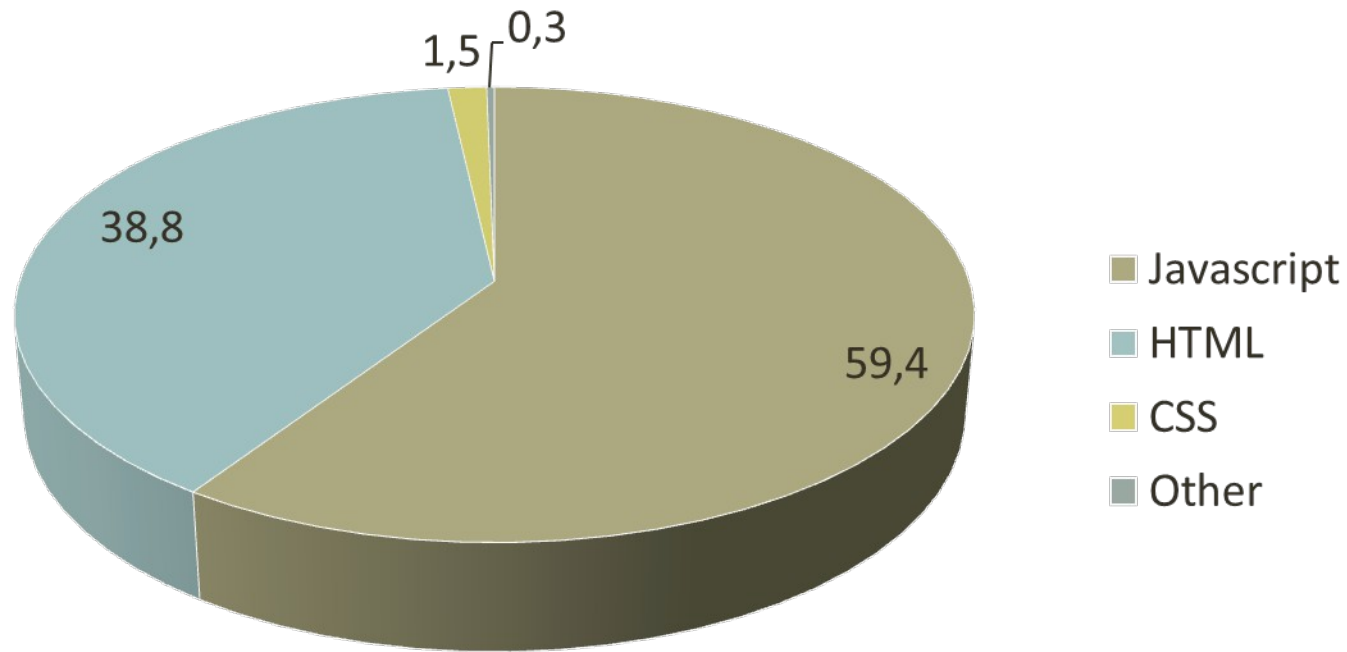
^0 Menu

Διεπαφή

- Χρήση 2 μικρότερων οθονών:
 - Μία για αποτύπωση της πραγματικότητας.
 - Μία για αποτύπωση του κώδικα.
- Η πραγματικότητα, πριν την αλλαγή της, καθιστά την νίκη του παίχτη αδύνατη.
- Βέβαια ο παίχτης δεν έχει την δυνατότητα να επηρεάσει όλον τον κώδικα, αλλά ένα μόνο κομμάτι αυτού.

Το έργο

Συνολικό μέγεθος: 107.224 γραμμές



Επιπρόσθετες πληροφορίες

- Άδεια διάθεσης CC-BY-NC-SA.
- Περιβάλλοντα εκτέλεσης: Οποιοδήποτε, αφού είναι παιχνίδι σε πρόγραμμα περιήγησης.
- Τοπική εγκατάσταση: έναν απλό http-server.

Συνεισφορά

- Θα προστεθούν custom-made επίπεδα.
- Διόρθωση λαθών και bugs, είτε μέσω των issues στο github, είτε από παρατηρήσεις μας.
- Είναι πιθανό επίσης να γίνει αναβάθμιση στη γραφική διεπαφή.

Ευχαριστούμε

Ερωτήσεις – Απορίες

