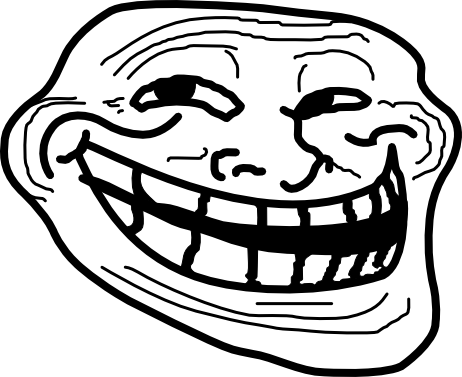
Creating a multiplayer game



# Inledning

# Syfte

Projektet går ut på att skapa ett datorspel, vilket ska vara två-dimensionellt samt över internet. Vi programmerar det i Java, ett objektorienterat programmeringsspråk och vi gör spelmotorn själva, vilket innebär att vi får göra vår egen grafik- och fysikmotor, samt nätverksprotokoll.

Spelet ska vara ett sorts skjutspel, där vi har minst 2 spelare som kan skjuta på varandra.

# Resultat

## Grafikmotorn

Grafikmotorn bygger på javas standard bibliotek *java.javax* och *java.awt*, alltså att man har en *JPanel* och att man målar i dess *paintComponents* metod med polygoner mm. Vi använder en lista med *VisibleObjects* som vi går igenom och målar objekten i den. Vi målar dem inte direkt i *paintComponents*, utan vi har en *draw* metod *VisibleObject* som räknar ut vart den ska målas beroende på var den befinner sig i sitt lokala koordinatsystem, samt ser till att de under den i hierarkin målas. Varje objekt vi kan måla använder sig också av den metoden för att faktiskt målas, samt att vissa objekt gör nödvändiga beräkningar för att målas på rätt sätt.

Objekten vi kan måla är polygoner, bilder samt några objekt som består utav flera andra objekt, och vi använder några objekt som målas utan att faktiskt målas, såsom *Camera*, vilken då ger oss möjlighet att

## Inputsystem

## Fysikmotorn

### Kollision

## Nätverksprotokoll

## Övrigt