

Blastback
Raport z przebiegu projektu

16 stycznia 2019

Aspekt sieciowy

- 1.1 Przyjęte założenia
- 1.2 Symulacja po stronie klienta
- 1.3 Rodzaje wiadomości
- 1.4 Serializacja

Grafika i dźwięk

Interfejs użytkownika

3.1 NiftyGUI

Interfejs graficzny użytkownika jest renderowany przy użyciu `NiftyGUI`. Jest to oprogramowanie typu open source, dostępne pod linkiem <https://github.com/nifty-gui/nifty-gui>. Wykorzystuje bibliotekę `OpenGL` do wyświetlania użytkownikowi poszczególnych kontroltek.

3.2 Układ elementów na ekranie

`NiftyGUI` jest oprogramowaniem, które narzuca format pliku xml do projektowania układu elementów. Alternatywnie można robić to też przy użyciu kodu jawnego. Uznaliśmy jednak, że xml będzie bardziej przejrzystym rozwiązaniem, to też wszystkie definicje układów znajdują się w `assets/Interface/Screens/screens.xml`.

3.3 Stylowanie kontroltek

Aby odpowiednio wystylować wygląd kontroltek pod nasze potrzeby, należało przeciążyć ich domyślne style. Nasze definicje styli zostały również zapisane w pliku xml i znajdują się w `assets/Interface/Styles/styles.xml`.

Podsumowanie

4.1 Propozycje rozwoju

4.2 Wnioski po pracy z silnikiem