Техническое задание №19-07-16-1.

Первый этап разработки. Прототип.

1. Создание первоначального набора карт.

Создание главного класса Card с основными параметрами – Тип, Имя, Атака, Защита. Создание префаба для каждого типа карты – База, Модуль, Тяжелый, С

Средний и Легкий корабли, Оружие. В роли 3D модели послужит простой объект из встроенных в среду разработки.

Реализовать класс следует в виде интерфейса, затем от него унаследовать классы кораблей и объектов(База, модули, оружие).

1. Создание скрипта обработки событый с картами.

При нажатии на карту – выделение цветом, при зажатии мышки – реализовать возможность перетаскивать ее мышью по экрану, при отпускании мыши – возврат карты на начальное местоположение или, если был указан на игровом поле правильный квадрат, создание на этом месте требуемого префаба. Однако, для создания объекта на игровом поле не обязательно карту перетаскивать в нужное место, достаточно, чтобы игрок выбрал нужную карту и кликнул на требуемый квадрат.

1. Связываение с сервером. Для тестирования будем использовать Photon, в котором есть возможность бесплатно работать с мультиплеером, с ограниченным количеством одновременных подключений(до 20 пользователей). Для тестирования этого вполне хватит. Для этого требуется скачать ассет Photon network, в настройках вставить адрес лобби для подключения(его скину отдельно) и собственнно все. После этого, все действия в игре требуется проверять условиями isMine(), а создание объектов проводить с помощью photonNetwork.Instantiate(). Отдельно я создам базу данных – хранилище, которое затем надо будет привязать к игре. В ней буду храниться данные об игроках, их достижения. СУБД – PostgreSQL. Структура уже разработана, осталось только раелизовать.
2. Создание интерфейса. Фон – звездное небо. Полный скайбокс использовать не обязательно, достаточно определить только нижнюю плоскость, так как камера будет смотреть на поле сражения сверху, под углом менее 45 градусов от нормали. Эскиз интерфейса приведен в приложении 1.
3. Создание меню. Главное меню: вход, настройки, выход.

После подключения БД к проекту, при входе реализовать стандартный способ входа по логину и паролю, с проверкой на стороне бд(при помощи удаленного вызова процедур – RPC: Remote Procedure Calling). В настройках реализовать базовое изменениие настройки графики. После входа реализовать интерфейс игрока. В него входит: Инвентарь(для начала просто эскиз), Статистика, кнопка поиска боя. При нажатии на поиск боя, в бд передается значение о боевой готовности игрока, и так же осуществляется поиск другого, с таким-же статусом. Затем выходит окошко с подтверждением и запускается сцена со сражением.

Время выполнения ТЗ: 2-3 недели.

Распределение заданий произойет в беседе.