

# ВОТЕГУ

## ПОШАГОВАЯ ИИ-СТРАТЕГИЯ

ИЛЬЯ ШАТАЛОВ @saved2223  
НАТАЛЬЯ САВИНА @the\_star\_17

# О КОМАНДЕ



ИЛЬЯ ШАТАЛОВ

BACKEND

БАЗА ДАННЫХ

ИНТЕГРИРОВАНИЕ

ИГРОВЫХ МЕХАНИК НА  
СЕРВЕРЕ

НАТАЛЬЯ САВИНА

ДИЗАЙН

FRONTEND

АНАЛИТИКА

РЕАЛИЗАЦИЯ  
МЕХАНИК ИГРЫ

# АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА



# ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ



РАЗРАБОТКА  
МОБИЛЬНОГО  
ПРИЛОЖЕНИЯ С  
ОСНОВНЫМИ ФИЧАМИ:

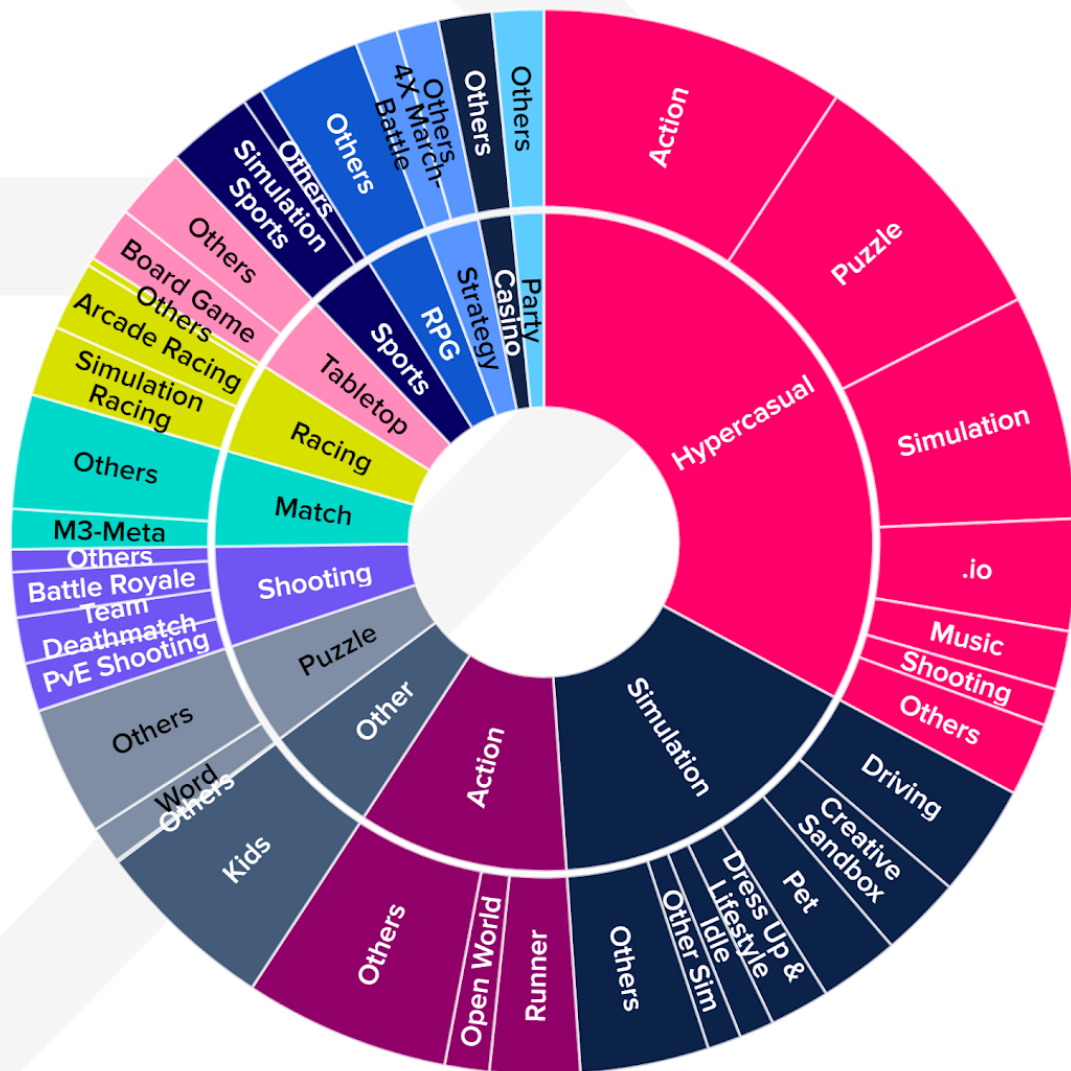
СОЗДАНИЕ КОДА БОТА С  
ПОМОЩЬЮ ВСТРОЕННОГО  
РЕДАКТОРА

МАТЧИ МЕЖДУ БОТАМИ  
РАЗНЫХ ИГРОКОВ

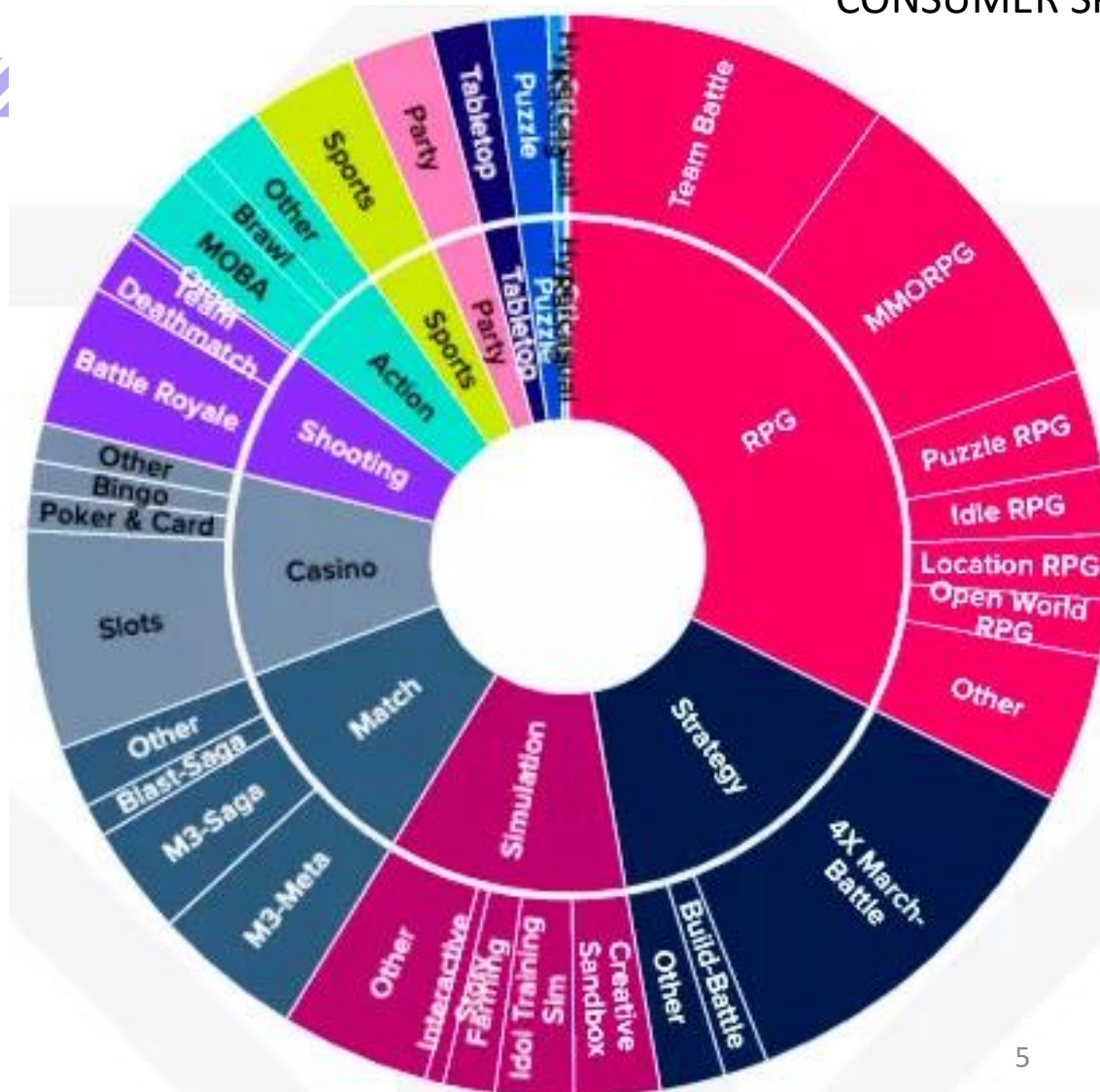
# АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

WORLDWIDE GAME GENRE BREAKDOWN | Q3 2021 SHARE OF MARKET

## DOWNLOADS



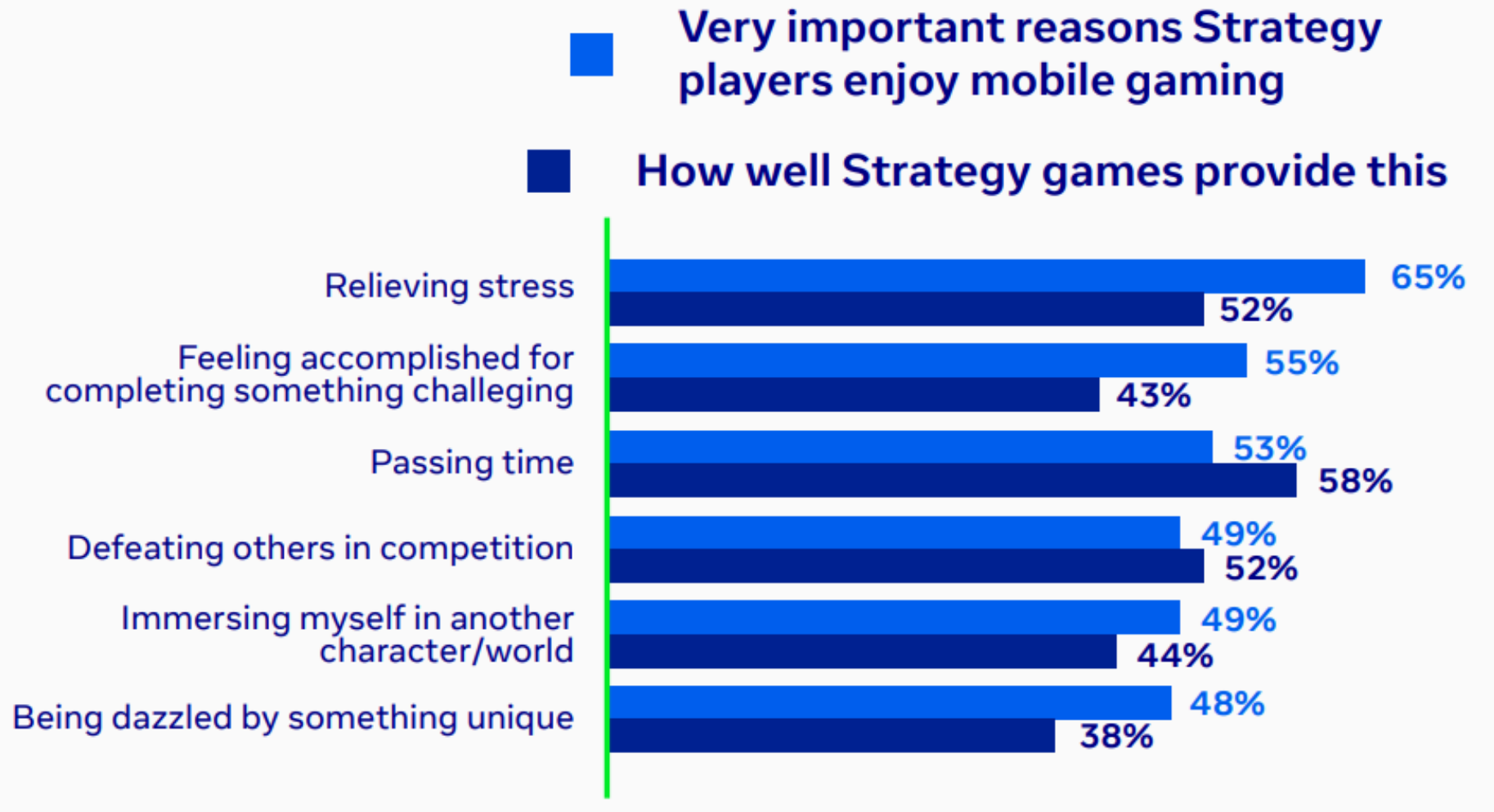
## CONSUMER SPEND





# АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

ПРИЧИНЫ, ПО КОТОРЫМ ЛЮДИ ИГРАЮТ В СТРАТЕГИИ



# АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

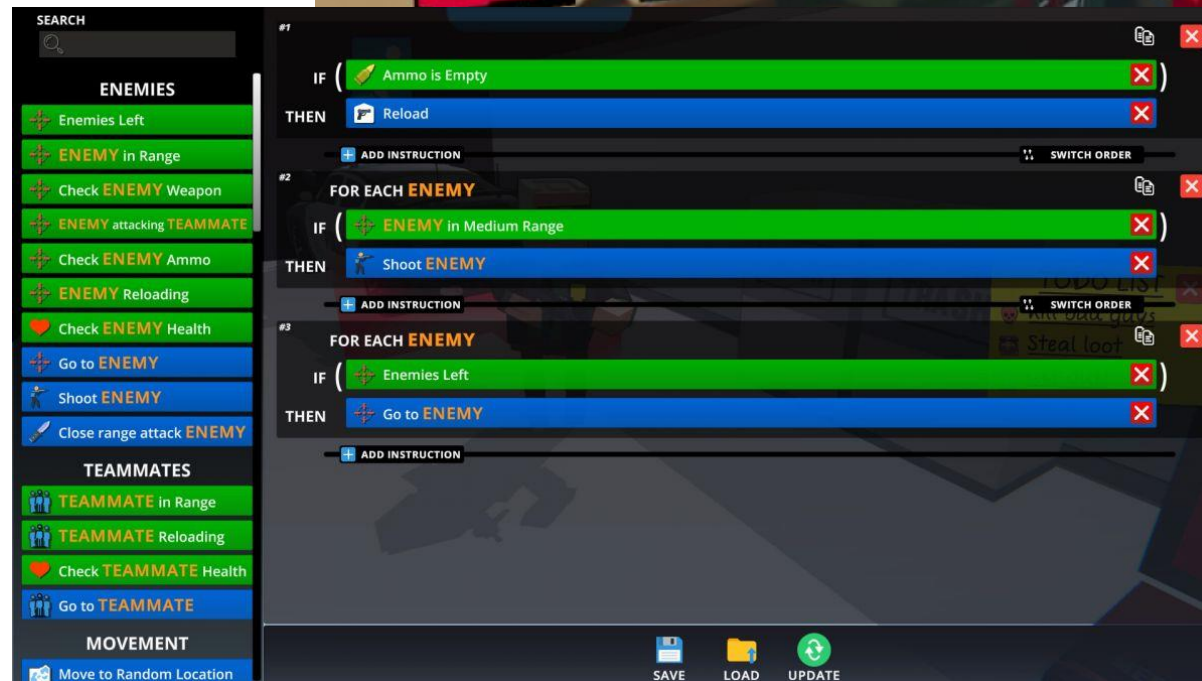
## DumbBots

### ПРЕИМУЩЕСТВА

Соревнования с другими игроками  
Удобный редактор кода  
Создание собственных уровней

### НЕДОСТАТКИ

Отсутствие мобильной версии



# АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

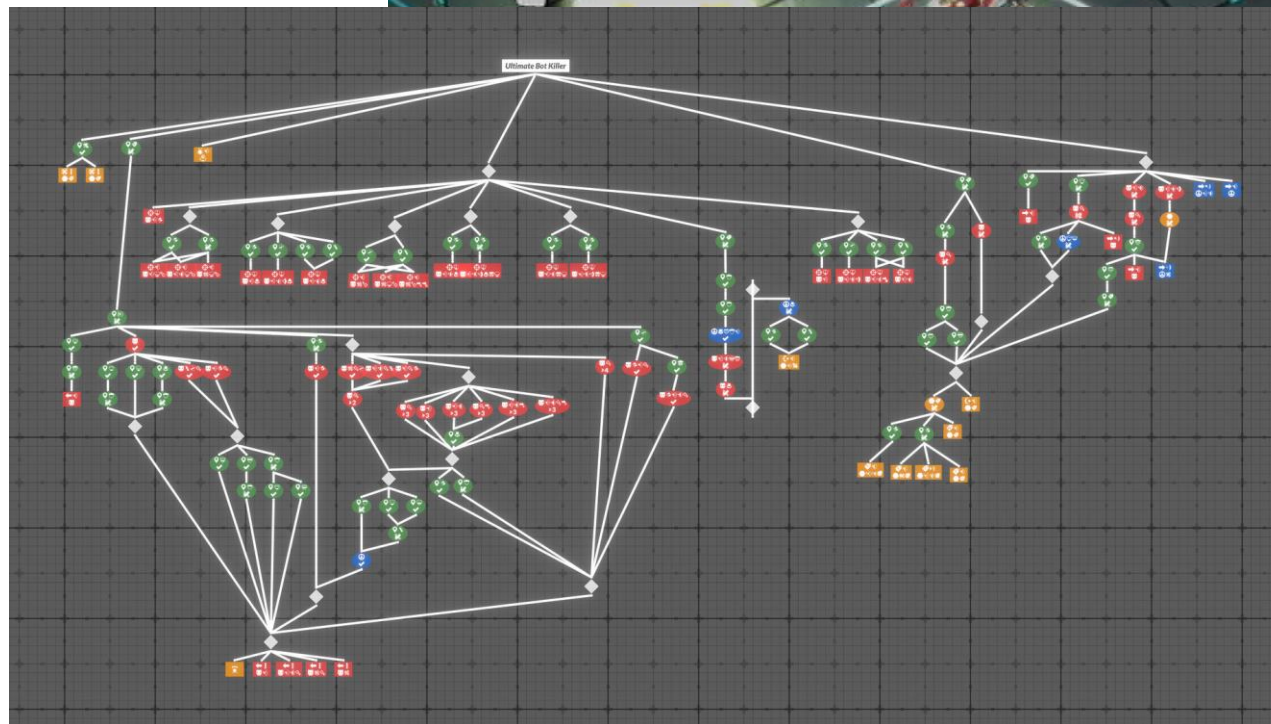
## GLADIABOTS

### ПРЕИМУЩЕСТВА

Соревнования с  
другими игроками  
Несколько режимов  
игры

### НЕДОСТАТКИ

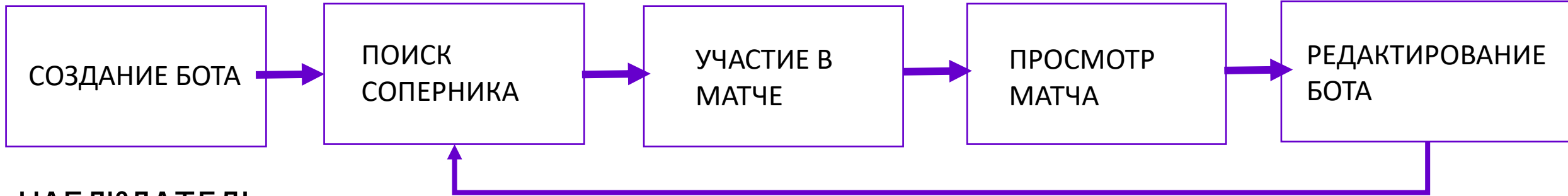
Перегруженный  
интерфейс  
Трудночитаемый код



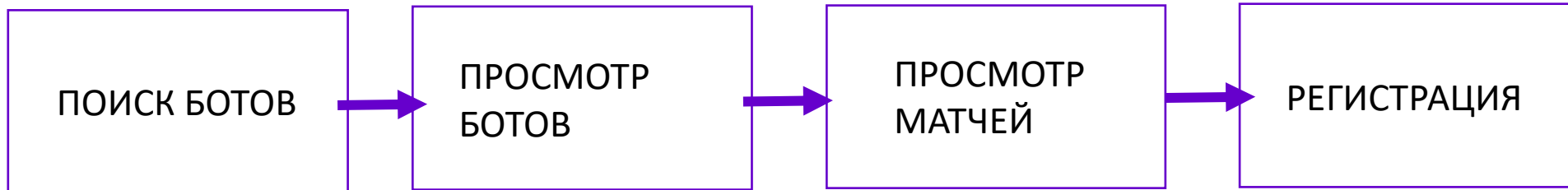


# СЦЕНАРИИ

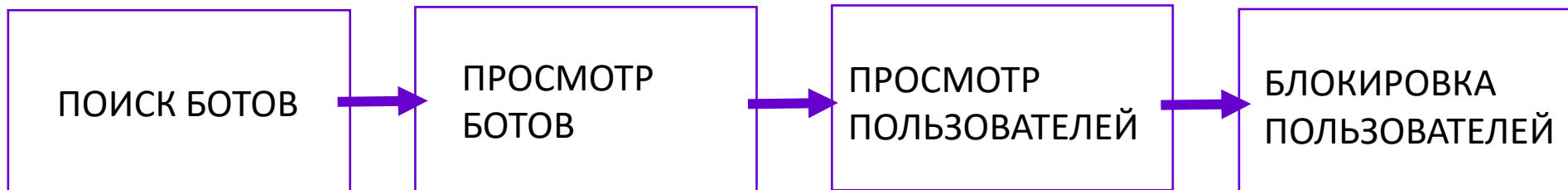
## ИГРОК



## НАБЛЮДАТЕЛЬ



## МОДЕРАТОР



# ВЫБОР СРЕДЫ

---

- Сервер: Java + Spring Boot framework + J2V8
- Клиент: Unity + ANTLR4
- База данных: PostgreSQL
- Хостинг: Heroku

# ВОРОНКИ

## РЕГИСТРАЦИЯ ПОСЛЕ ПРЕДПРОСМОТРА

### Конверсия шагов



100 %

Вход без авторизации

6  
100 %

-0  
-0 %

100 %

Возвращение на  
стартовый экран

6  
100 %  
-4  
-66,67 %

33,33 %

Регистрация

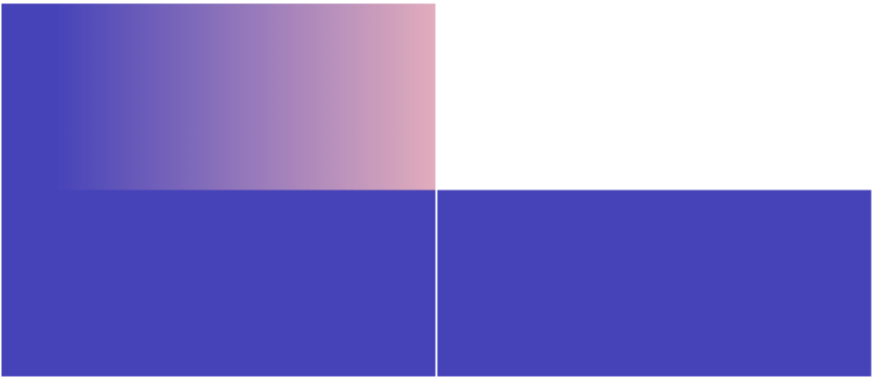
2  
33,33 %

# ВОРОНКИ

РЕДАКТИРОВАНИЕ БОТА  
ПОСЛЕ МАТЧА

ПРОСМОТР ХОДА МАТЧА

Конверсия шагов



100 %

Участие в матче

50 %

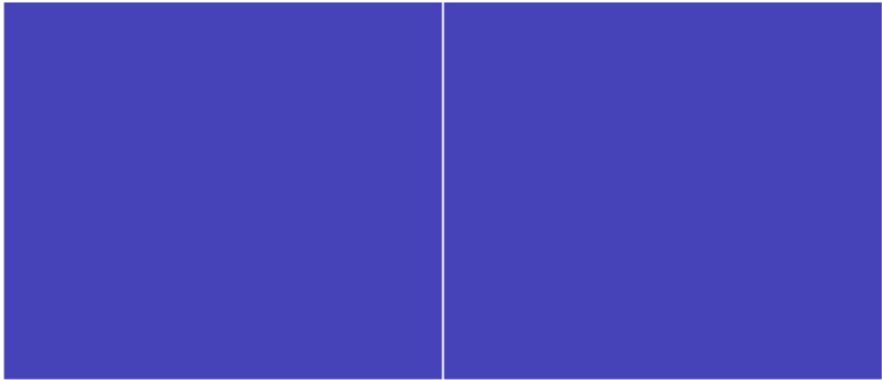
Редактирование бота

4  
100 %

-2  
-50 %

2  
50 %

Конверсия шагов



100 %

Участие в матче

100 %

Просмотр хода матча

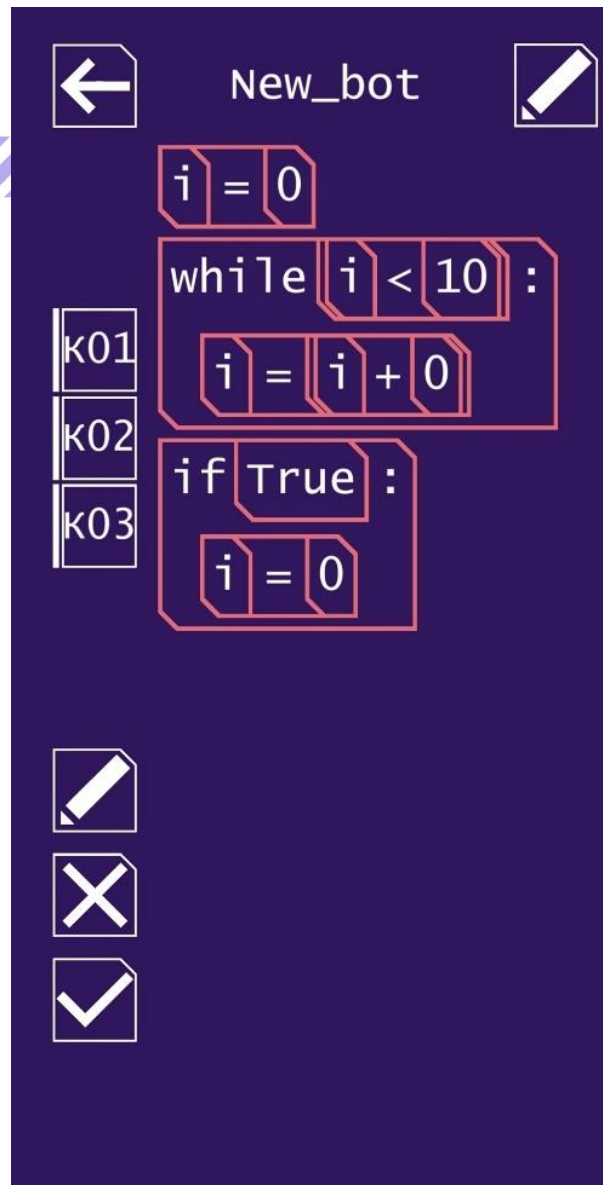
4  
100 %

-0  
-0 %

4  
100 %



# РЕАЛИЗАЦИЯ: РЕДАКТОР КОДА БОТА



Преобразование текста  
программы в блоки с  
помощью ANTLR4

Три категории  
кодовых конструкций:

Statement

Expression

Function

Преобразование блоков в текст  
программы и выполнение ее  
на сервере

# РЕАЛИЗАЦИЯ: МАТЧ



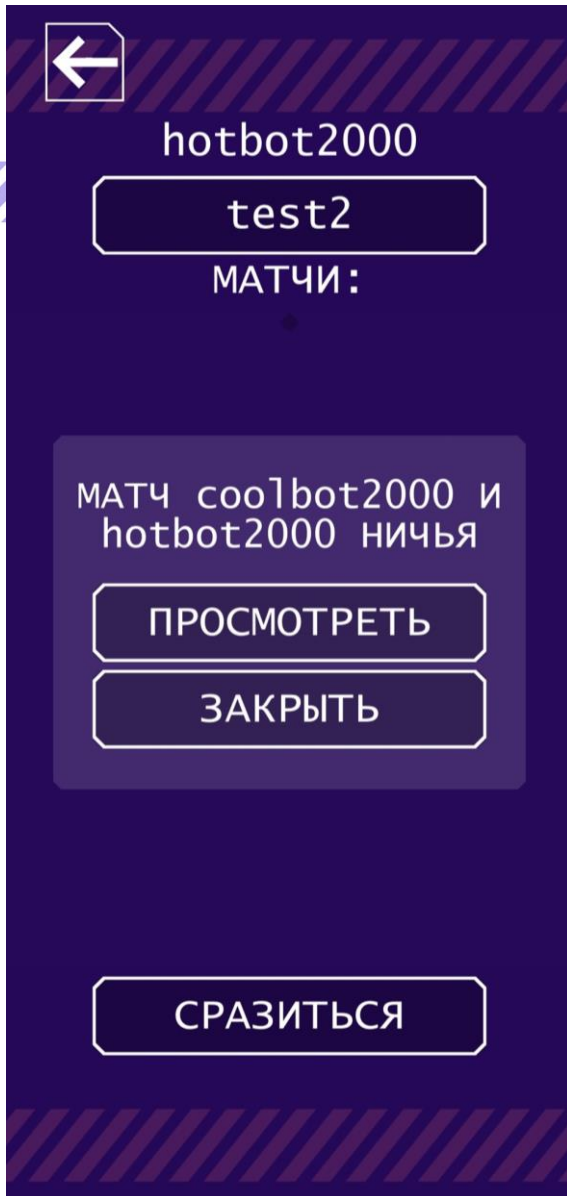
1. Получение кода ботов из БД

2. Создание объектов поля, ботов, подстановка ботам в качестве поведения кода из БД

3. Исполнение скриптов с помощью J2V8

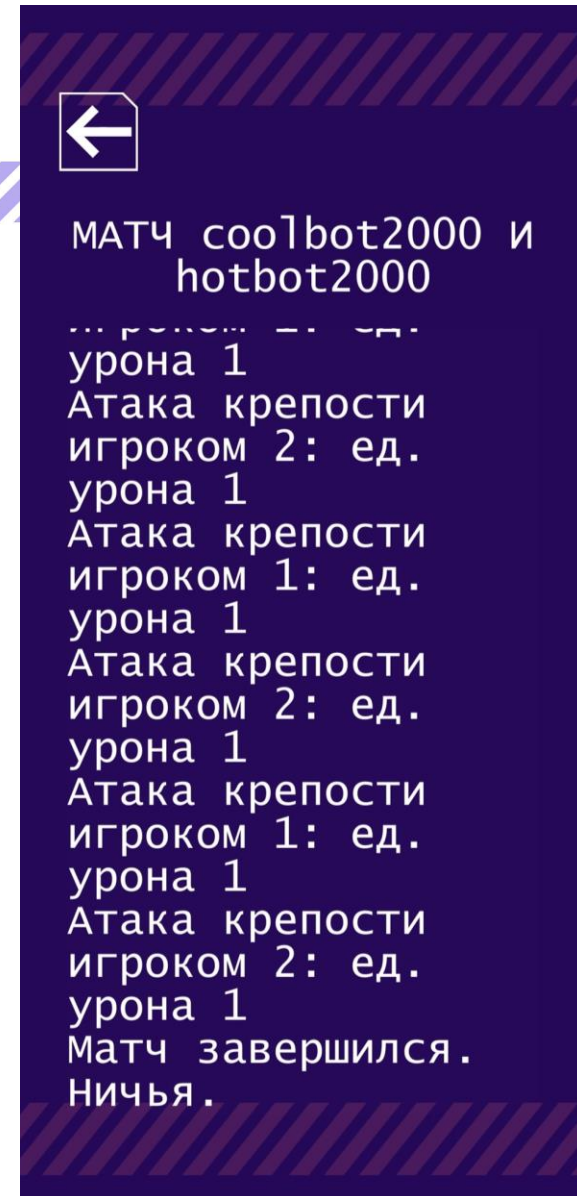
4. Возвращение результата и запись его в БД

# РЕАЛИЗАЦИЯ: МАТЧ



Отображение  
результата  
матча

Отображение  
истории матча  
Повторение  
проигрывания  
матча, но теперь  
с записью хода



# ДАЛЬНЕЙШИЕ ПЛАНЫ



- Реализовать 2d показ матча с анимированными действиями юнитов
- Добавить новых юнитов и расширить возможности редактора кода
- Добавить возможность организации турниров
- Сделать версию приложения под IOS
- Найти спонсоров, улучшить слабые стороны приложения и выпустить на площадках AppStore и Google Play



# ВОТЕГУ

## ПОШАГОВАЯ ИИ-СТРАТЕГИЯ

Для большего количества информации,  
пожалуйста, свяжитесь с нами

ИЛЬЯ ШАТАЛОВ @saved2223

НАТАЛЬЯ САВИНА @the\_star\_17