

# Cryo

## **Návrh**

....

Celá hra bude typu klient-server. ...

## **Klient**

Klient bude mít za úkol pouze zobrazovat stav hry, přehrávat zvuky a komunikovat s uživatelem, který ho bude ovládat (vše pomocí knihovny SDFL 1.6).

## **Server**

Na straně serveru bude implementována kompletní logika hry. Server bude konkurentní (pro každého klienta bude vytvořeno nové vlákno).

## **Síťová komunikace**

Komunikace se serverem bude probíhat prostřednictvím (nejspíš námi vytvořeného) protokolu a bude implementována pomocí knihovny Boost.

Boost - Asio:

[http://www.boost.org/doc/libs/1\\_53\\_0/doc/html/boost\\_asio.html](http://www.boost.org/doc/libs/1_53_0/doc/html/boost_asio.html)

## **Podstata hry**

tady bude neco o te hře co vlastně chceme udelat :D

## **Přispívání do projektu**

Přispívání bude probíhat formou veřejných pull requestů na GitHubu do centrálního repozitáře, do kterého se budou zařazovat pouze ověřené stabilní a funkční kusy kódu.

Zde jsou nějaké odkazy, kde se lze naučit jak přispívat do projektů na githubu:

<https://help.github.com/articles/fork-a-repo>

<https://help.github.com/articles/using-pull-requests>

<https://help.github.com/articles/creating-a-pull-request>

## ***Cíl***

Naučit se:

- týmové spolupráci
- správné přispívání do cizího kódu + práce s repozitářem
- vytvořit správný návrh daného problému
- naučit se používat knihovny Boost a SDFL
- implementace konkurentního serveru (na trochu jiné úrovni než v IPK :D )
- překlad pomocí CMake