

Wizja Projektu TAI

Łęczyński Wiktor, Moskała Przemysław

Celem projektu jest tworzenie mało skomplikowanej gry przeglądarkowej, która będzie pobierała informację od użytkownika za pomocą różnych formatek i odpowiednio reagowała na akcje gracza.

Funkcjonalności aplikacji

- umożliwia stworzenie wybranej przez siebie postaci.
- umożliwia walkę pomiędzy graczami oraz wysłanie bohatera na wyprawę.
- umożliwia wysłanie bohatera do pracy .
- umożliwia kupna i sprzedaży itemów w sklepie.
- umożliwia sprzedaży itemów pomiędzy graczami.
- umożliwia trenowania bohatera.
- umożliwia stworzenie gildii
- umożliwia kupna przedmiotów w domie aukcyjny
- uwierzytelnianie ma się odbywać przy wykorzystaniu wybranego systemu zewnętrznego(Google ,Facebook).
- będzie utrzymywać rankings graczy pod względem punktów/doświadczenia/kredytów

Wysokopoziomowa architektura

Aplikacja zostanie zrealizowana w architekturze trójwarstwowej, wykorzystując framework Ruby on Rails. Rozważając, że interakcja między różnymi użytkownikami nie jest skomplikowana, można założyć, że stan gry będzie zapisywany w bazie danych i rozsyłany do odpowiednich klientów, za każdym razem, gdy zmiana ich dotyczy lub utworzą nową sesję gry.

Biorąc pod uwagę model gry, na wysokim poziomie jesteśmy w stanie wydzielić następujące moduły:

1. moduł autentykacji użytkownika
2. moduł kreowania/rozwoju postaci
3. moduł zarządzania gildiami
4. moduł walki/zdobywania terytoriów
5. moduł sprzedaży
6. moduł rankingowy

W obrębie każdego z moduły zostanie zaimplementowana formatka + serwis. Aby zapewnić persystencję, postaramy wykorzystać wzorzec Active Record.

stos technologiczny:

Ruby on Rails, Git, Heroku, PostgreSQL

Podsumowanie

Projekt ma na celu zaznajomienie się z technologią RoR, dlatego wizja projektu zostaje częściowo otwarta. Nie jesteśmy w 100% określić się co do narzędzi, których będziemy używać.