

Air Hockey

Autor: Grupa 1A

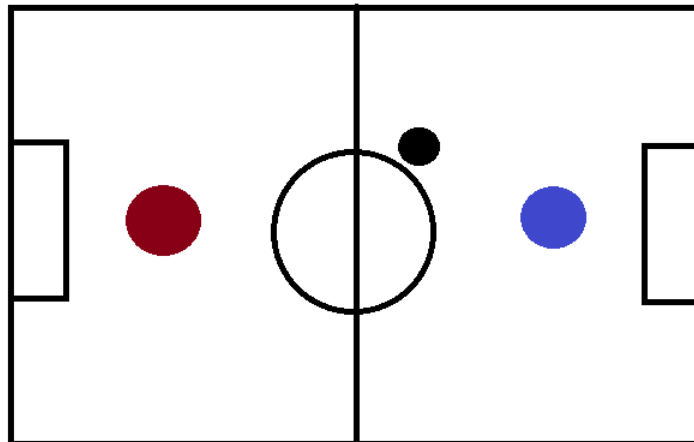
Data: May 13, 2025

Cześć 1

Wprowadzenie do gry Air Hockey

1. Opis gry

Air hockey - gra, gdzie dwóch graczy odbija krążek przy użyciu okrągłej rakietki i próbuje wbić go do bramki przeciwnika. Gra znana z automatów do gier występujących powszechnie w Polsce. Przykładowa plansza cyfrowej wersji air hockeya, gdzie czerwone i niebieskie kółko to gracz A i gracz B, a czarne kółko to krążek, bramki to prostokąty po przeciwnych stronach planszy.



Zasady gry

Gracze odbijają krążek raketami i starają się wbić go do bramki przeciwnika. Krążek można odbijać od ścian. Ruch raketki jest ograniczony tylko do połowy boiska należącej do gracza. Siła, z jaką odbity jest krążek od raketki jest zależna od prędkości z jaką został trafiony. Za każdą bramkę gracz dostaje 1 punkt, mecz trwa skończoną ilość czasu ustaloną przez graczy na starcie i wygrywa gracz mający więcej punktów. W przypadku takiej samej ilości punktów gra kończy się remisem.

Sterowanie

Raketki są poruszane przy pomocy myszki. Czułość myszy jest ogólnie ograniczona, aby nie dawać przewagi graczowi z wysoką czułością myszy.

2. Synchronizacja

Pakiety wysyłane są co tick logiki gry. Gracz wysyła do serwera swój input w postaci początkowej pozycji myszki i wektora przesunięcia, lub pozycji końcowej myszki. Pakiety są przesyłane protokołem TCP pomiędzy graczami i serwerem. Oba gracze są traktowani jednakowo i nie komunikują się z sobą, a jedynie z serwerem. Serwer odsyła do gracza co tick aktualny stan gry w postaci pozycji i wektorów ruchu raketek i krążka. Wysyłane też są informacje o grze, takie jak wynik i czas do końca rozgrywki.

3. Protokół

Pakiety przesyłane są protokołem TCP, ponieważ dla aplikacji tej skali nie jest wymagana wydajność i szybkość UDP, a implementacja komunikacji TCP jest już nam znana.

4. Logika gry

Logika gry wykonywana jest zarówno na serwerze, jak i lokalnie u gracza. Zapewnia to płynną symulację lokalnie oczekując na pakiety z serwera. Gracz wysyła do serwera informacje o podjętych decyzjach (input) i czekając na odpowiedź serwera wylicza następny tick na podstawie informacji jakie posiada. Po przeliczeniu porównuje wartości z wartościami otrzymanymi od serwera i poprawia ewentualne błędy po swojej stronie. Serwer prowadzi symulację gry, gdzie wylicza następny stan gry na podstawie informacji otrzymanych od użytkowników. Poza prowadzeniem symulacji nadrzędnej do tych u klientów zajmuje się też zarządzaniem pokojem gry (połączenie obu graczy ze sobą) i rozwiązuje konflikty między graczami.

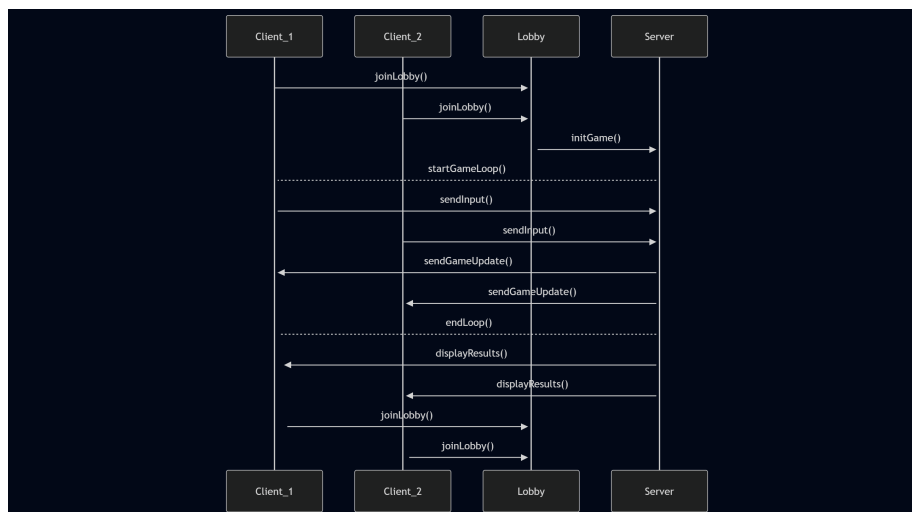
5. Architektura

Gra implementuje architekturę serwer-klient, ponieważ jest ona prostsza w implementacji, ponieważ obaj gracze znają jedynie ip serwera i nie muszą komunikować się między sobą. Rozwiązanie p2p wymagałoby TCP hole-punching aby gracze mogli wysyłać pomiędzy sobą pakiety poprzez router domowy, co nie jest wspierane przez wszystkie urządzenia.

Cześć 2

Diagram sekwencji

Diagram sekwencji klas naszego projektu:



1. Dołączenie do gry:

- Gracze (Client_1, Client_2) łączą się z lobby gry (joinLobby()).
- System lobby sprawdza dostępność miejsc i tworzy nową sesję gry.

2. Inicjalizacja rozgrywki:

- Serwer (Server) inicjalizuje grę (initGame()), tworząc środowisko (boisko, krążek, graczy).
- Gracze otrzymują potwierdzenie rozpoczęcia gry (startGameLoop()).

3. Przebieg rozgrywki:

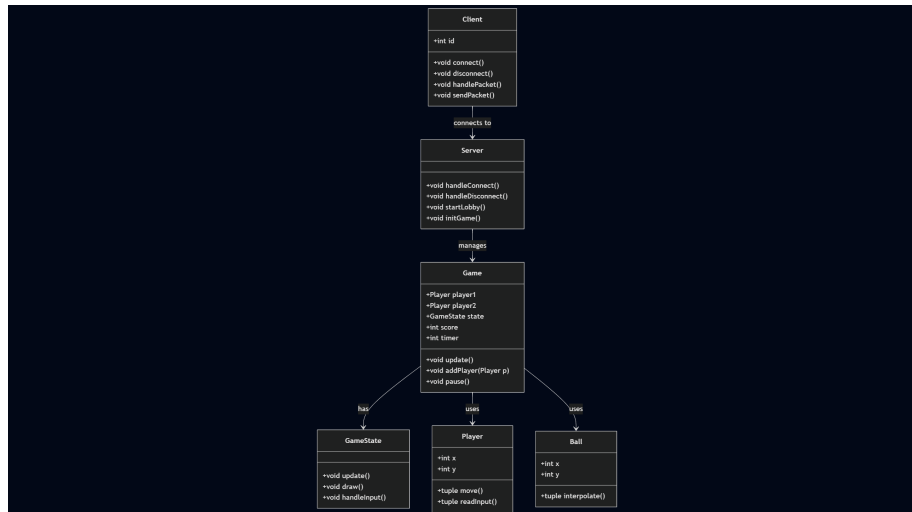
- Gracze przesyłają swoje ruchy (sendInput()) – np. pozycje palettek.
- Serwer aktualizuje stan gry (pozycja krążka, kolizje, punkty) i wysyła synchronizację (sendGameUpdate()).
- Proces powtarza się w pętli, aż do zakończenia meczu.

4. Zakończenie gry:

- Serwer ogłasza wyniki (`displayResults()`), np. po osiągnięciu limitu punktów.
- Gracze mogą ponownie dołączyć do lobby (`joinLobby()`), aby zagrać kolejną rundę.

Diagram klas

Diagram klas naszego projektu:



- Client - Reprezentuje klienta połączanego z serwerem.
- Server - Obsługuje połączenia klientów i uruchamia grę.
- Game - Główna logika rozgrywki.
- GameState - Stan i logika aktualnej sesji gry.
- Player - Reprezentuje gracza.
- Ball - Obiekt piłki w grze.