

# *Летняя школа по параллельному программированию.*

---

**Разработка многопользовательской игры «Treasure Hunter» в дополненной реальности с клиентами на мобильных устройствах.**

## **Реализация клиентской части**

**Выполнили: Ильченко П.А**

**Кочнев А.В.**

**Сандаков М.М.**

**Трифонов К.Е.**

**Руководитель: Городничев М.А.**

**Мустаков Р.**

**Щукин Г.**

Новосибирск

2012

# Порядок доклада

---

- Игровой процесс. В чём заключается основная идея игры;
- Постановка задачи;
- Модель работы приложения;
- Реализация модели;
- Возникшие трудности;
- Презентация клиентской части.

# Игровой процесс.

## Основные принципы игры.

---

- Игроки, объединяясь по желанию в группы, должны, перемещаясь и сканируя территорию, получить оставленный там ранее другими группами или игроками «клад».

# Почему это интересно нам?

---

- Возможность изучить инструментарий и принципы разработки подобного рода приложений;
- Изучение Android API;
- Освоение JAVA;
- Использование сетевых технологий.

# Постановка задачи

---

Реализовать клиентскую часть игры.

Клиентской называется такая часть сетевой игры, которая располагается непосредственно на девайсе пользователя. Она служит для отображения действий игроков, членов его группы, получения ответов и указаний сервера, а так же осуществления собственных действий.

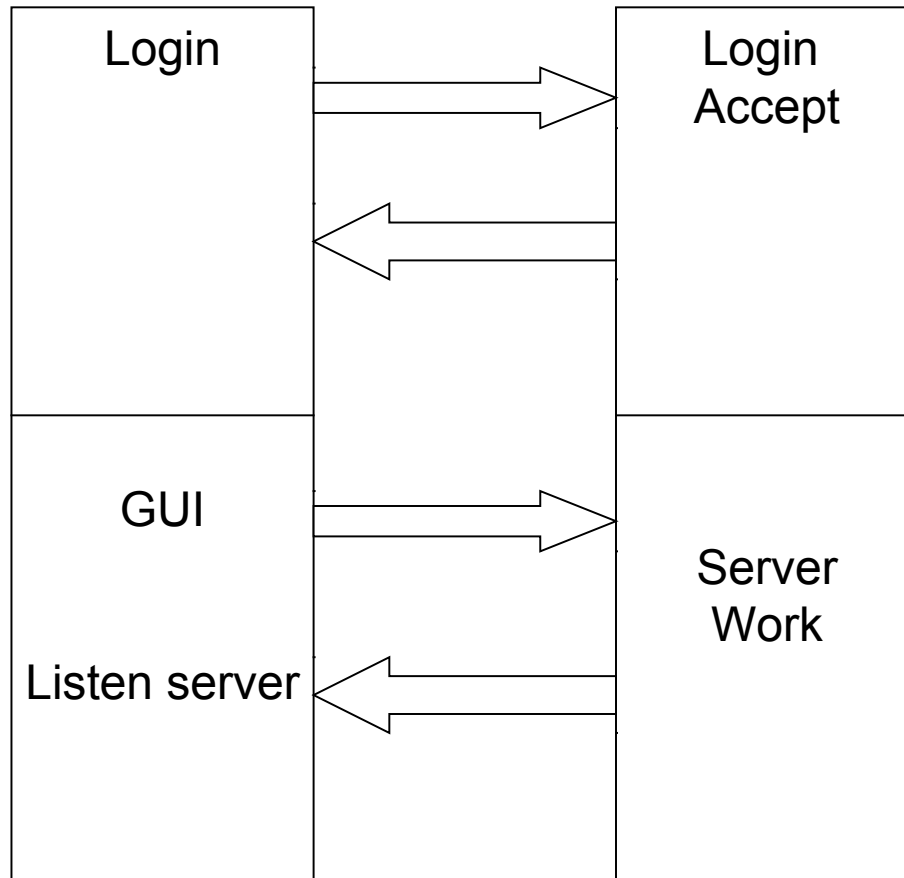
Требования:

- Использование Google Account для авторизации;
- Соблюдение протокола сервера;
- Платформа для игры – Android.

# Модель работы приложения

---

Для решения задачи была разработана модель, которая отображает работу клиентской части. На рисунке представлено графическое изображение этой модели:



# Реализация

---

- Использована многопоточность для организации одновременной работы клиента над получением сообщений и действиями игрока.
- Реализован набор базовых действий игрока – ставить флаги, сканировать, создавать группы.
- Для работы приложения необходим GPS модуль.
- Клиентская часть была разработана с помощью Android API level 7 что позволяет использовать приложение на девайсе с установленной ОС Android 2.1 и выше.

# Итоги

---

## □ Что сделано?

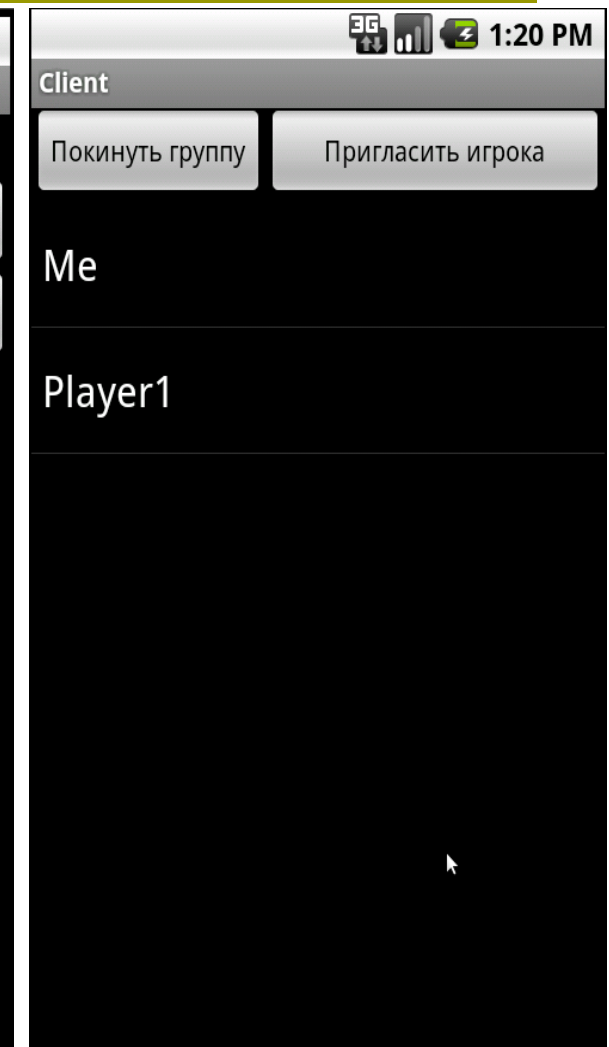
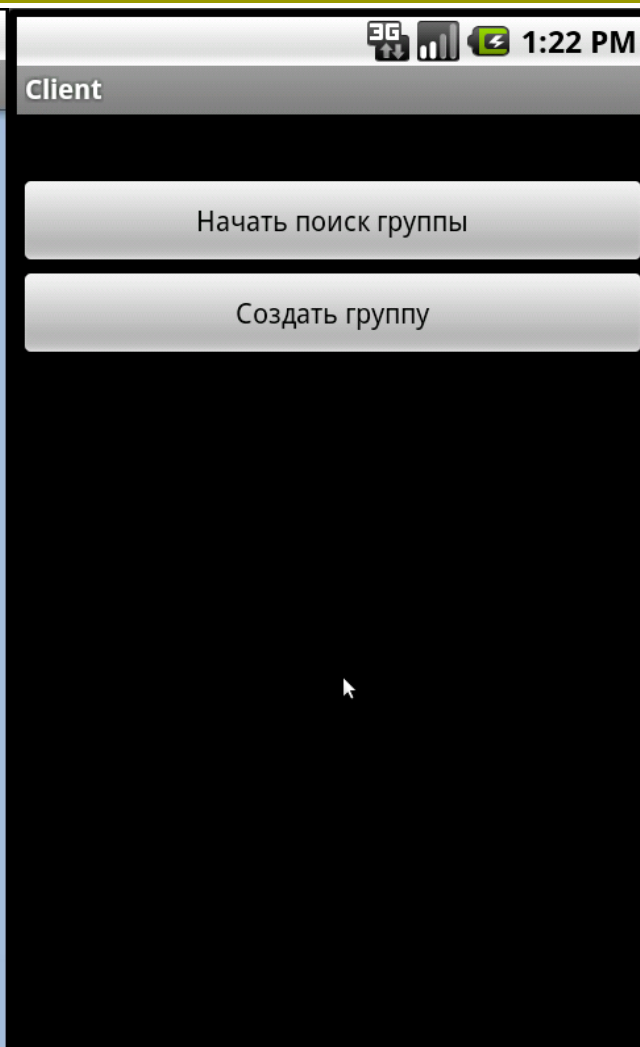
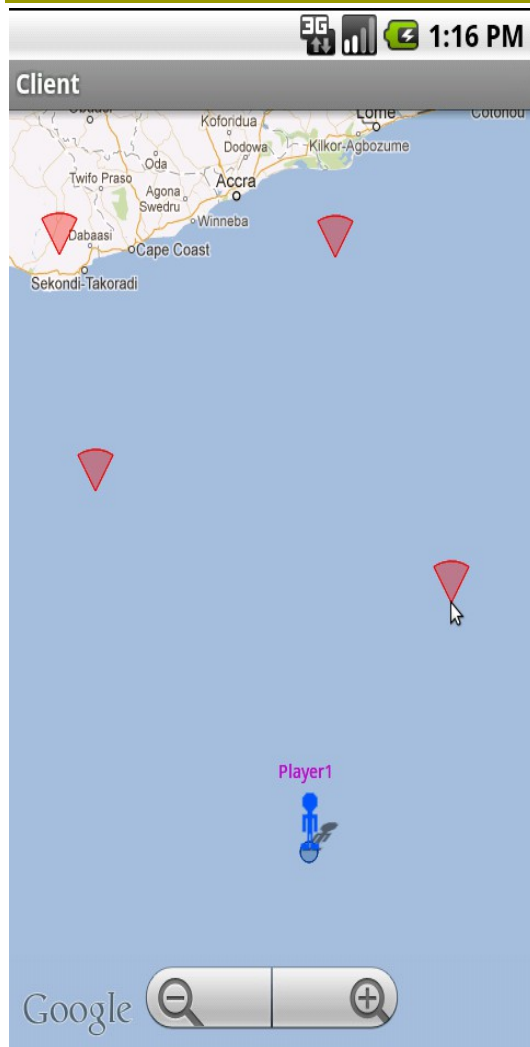
- Практически закончена альфа версия клиентского приложения
- Получен опыт работы в команде и опыт распределение ролей.
- Получен опыт работы с сервисами Google
- Получен опыт работы с Android API
- Получен опыт работы с SVN

## □ Что стоит улучшить?

- Увеличить функционал
- Получение дальнейшего опыта работы с сервисами Google и Android API
- Улучшить геймплей



# Screenshots






Рубрика

Questions and Answers!

Пожалуйста, задавайте  
вопросы!

# Благодарность!



Большое спасибо всем  
организаторам в школы за  
предоставленную  
возможность!