

Разработка многопользовательской игры в дополненной реальности с клиентами на мобильных устройствах

Создание чата для общения игроков

Пугачёв Владислав, Богданова Надежда, Кайгородов Денис
НГТУ ФПИ 1 курс

Руководители: Городничев М.А., Щукин Г.А., Мустаков Р.

Цель проекта:

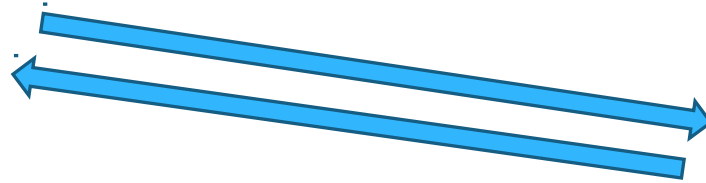
создать чат для общения в игре



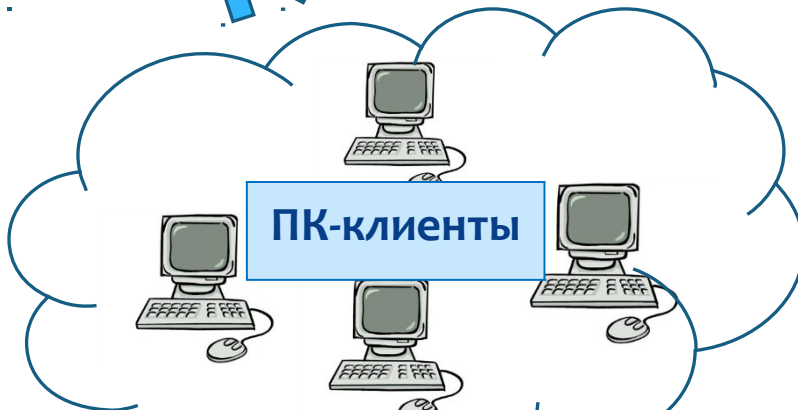
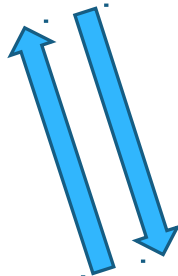
Образовательные цели:

- Практика программирования на языке Java
- Знакомство с технологией разработки приложений на платформе Android
- Изучение взаимодействия процессов по сети с помощью сокетов

Модель - взаимодействие «клиент - сервер»



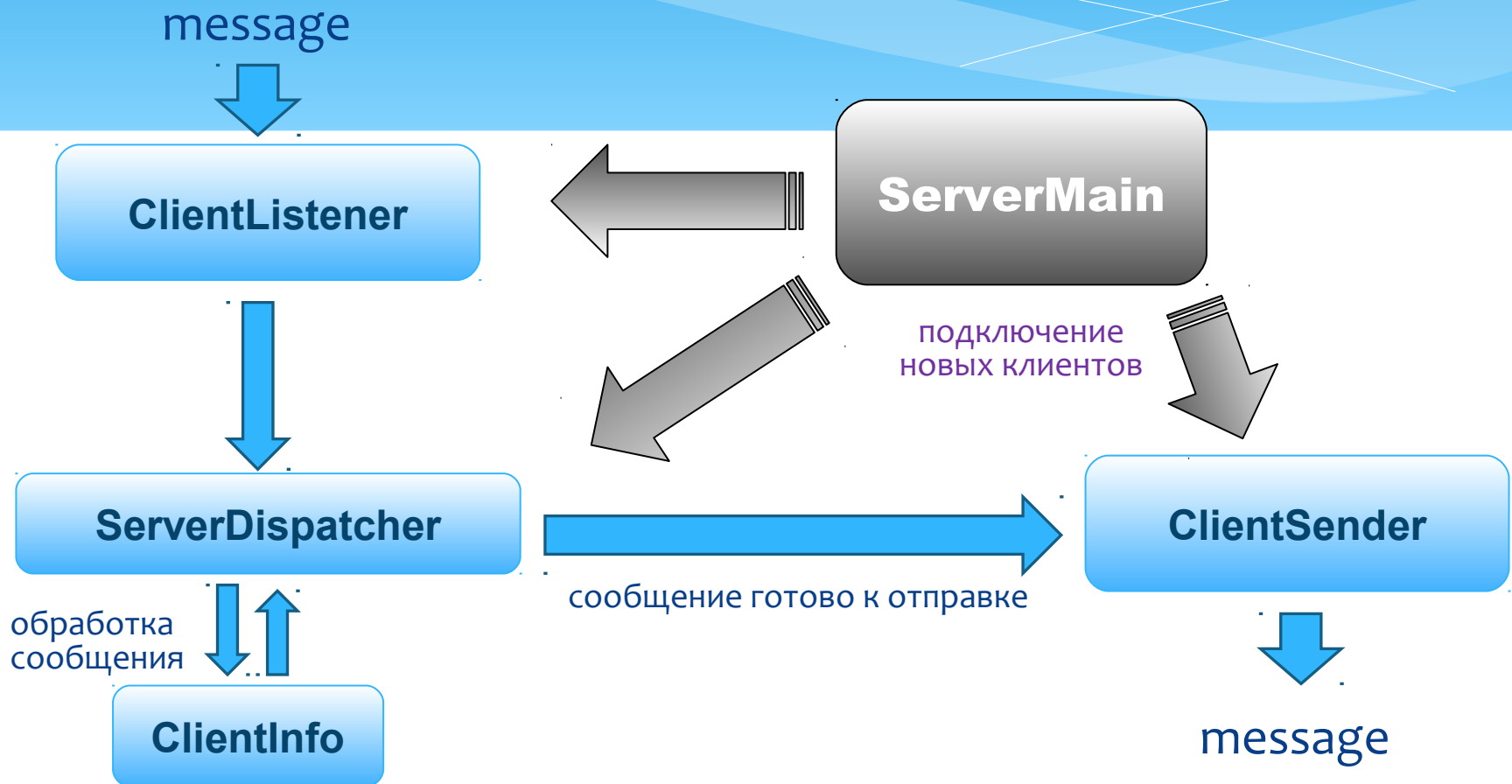
ПОТОКИ



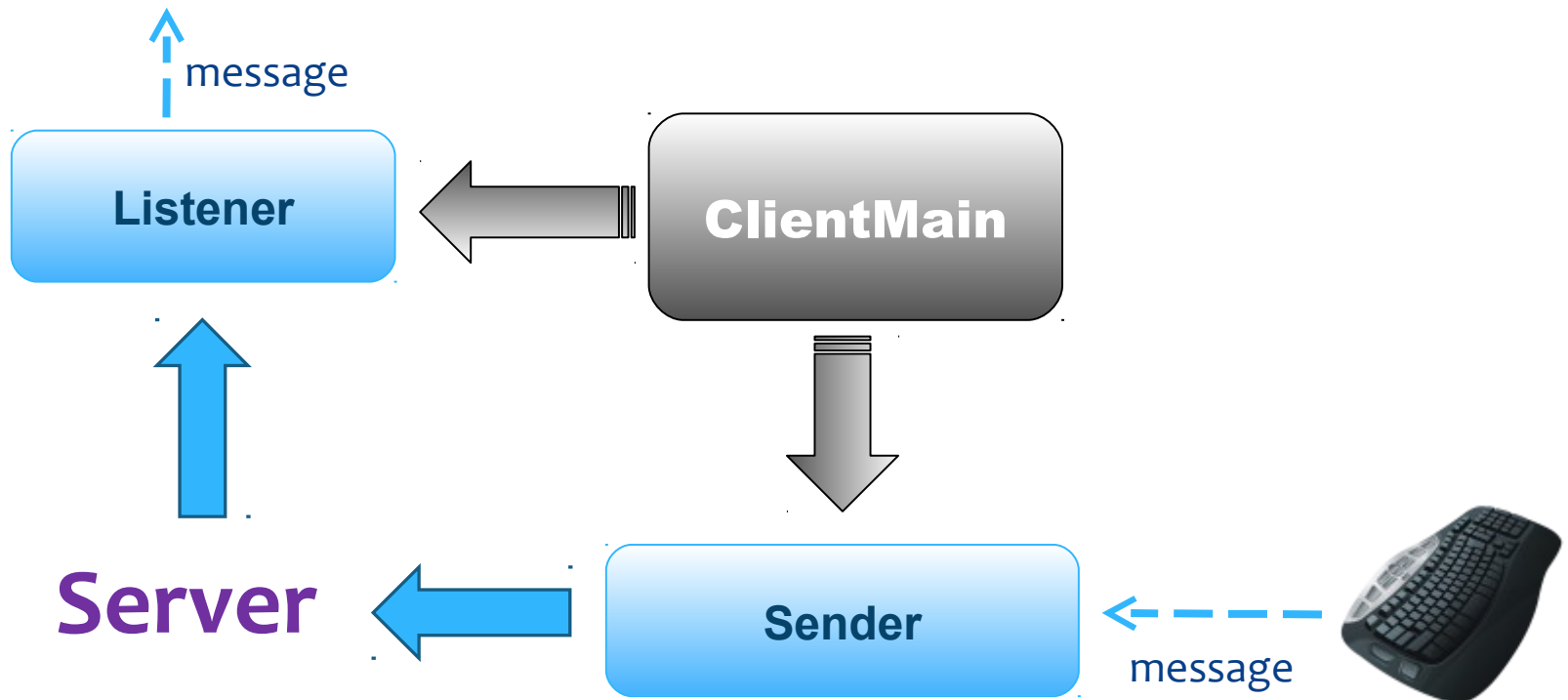
Реализация

- * Использование языка программирования Java
- * Использование сокета для передачи и приема сообщений
- * Использование на сервере отдельных потоков для каждого клиента
- * Использование в клиенте различных потоков для отправки сообщений на сервер и принятия сообщений от него

Реализация программы Сервер



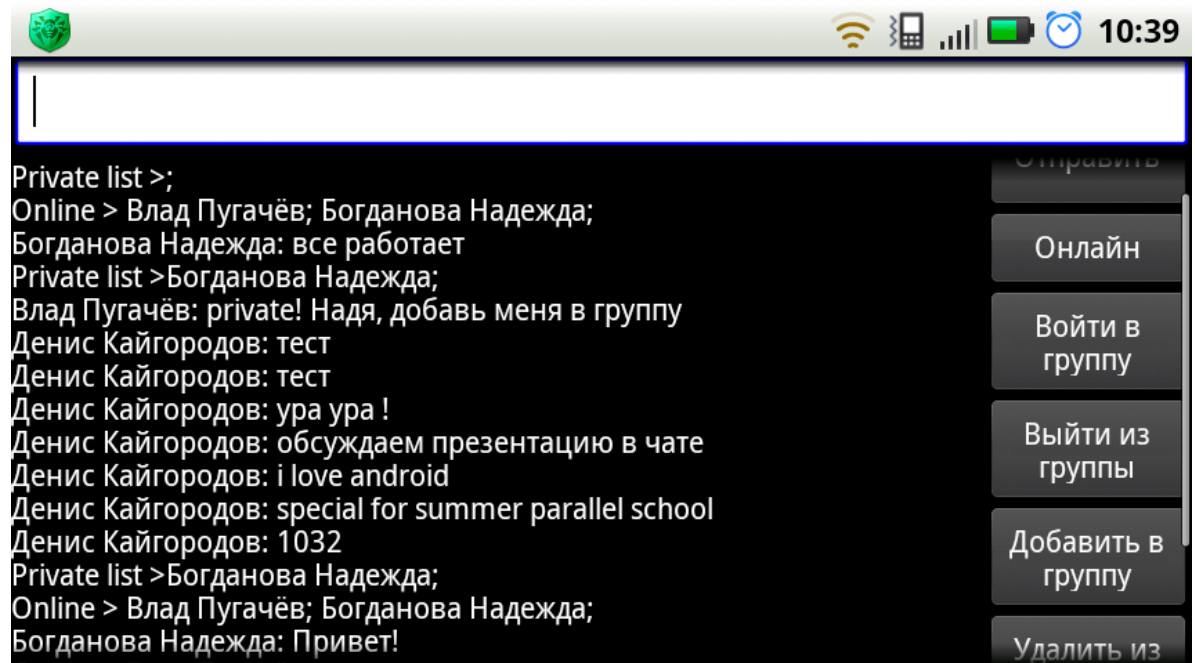
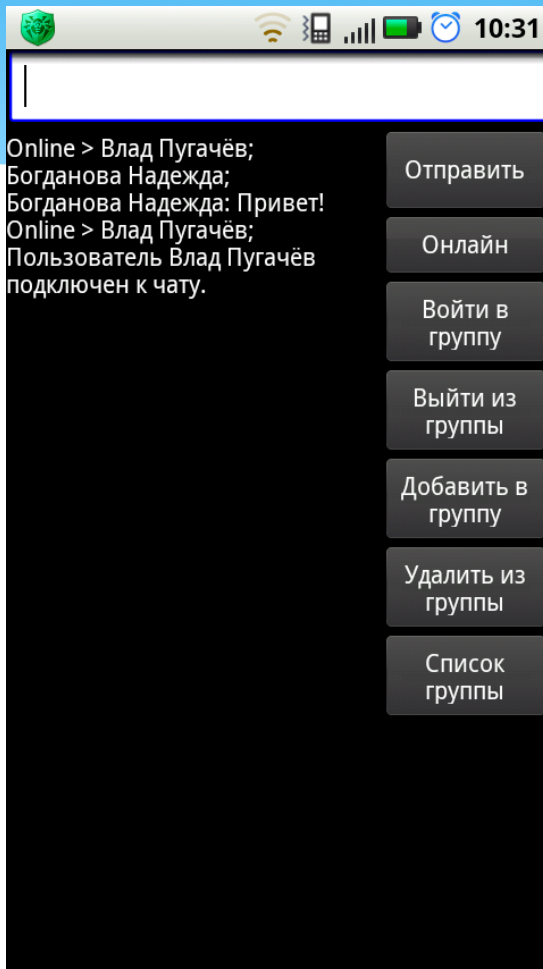
Реализация программы Клиент



Особенности реализации и ограничения

- * Возможна отправка только текстовых сообщений
- * Приложение является самостоятельным, независимым
- * Не сохраняется история сообщений
- * Не проверяется уникальность имен

Android



В итоге

- Разработаны программа-сервер и программа-клиент
- Программа-клиент имеет версии как для запуска на ПК, так и для запуска на мобильной платформе Android
- Чат интегрирован в игровое приложение
- Реализована возможность отправки сообщений всем пользователям чата, отдельной группе пользователей