

HeadBall Game

Подгузов Никита
Степанов Владимир

Санкт-Петербургский Академический университет

18 декабря 2015 года

Описание приложения

- Футбольная 2D-игра, вид сбоку

Описание приложения

- Футбольная 2D-игра, вид сбоку
- Существующие аналоги: Big Head Football (flash, android), Dvadi (flash)

Описание приложения

- Футбольная 2D-игра, вид сбоку
- Существующие аналоги: Big Head Football (flash, android), Dvadi (flash)
- Особенности:
 - Порт под Android
 - Изменение базовой механики
 - Режим игры по сети
 - Умный AI

Использованные средства

- Игру на чистом Android-е делать сложно

Использованные средства

- Игру на чистом Android-е делать сложно
- Игровой движок libGDX

Использованные средства

- Игру на чистом Android-е делать сложно
- Игровой движок libGDX
- Физический движок Box2D

Использованные средства

- Игру на чистом Android-е делать сложно
- Игровой движок libGDX
- Физический движок Box2D
- Git для совместной работы

Использованные средства

- Игру на чистом Android-е делать сложно
- Игровой движок libGDX
- Физический движок Box2D
- Git для совместной работы
- Множество сторонних программ: Paint.NET, Photoshop, TexturePacker, BitmapFontGenerator

Внутреннее устройство

- UI реализован с помощью стандартных элементов libGDX

Внутреннее устройство

- UI реализован с помощью стандартных элементов libGDX
- Пакет Scene2D (Stage и Actors): удобная отрисовка и управление игровыми объектами

Внутреннее устройство

- UI реализован с помощью стандартных элементов libGDX
- Пакет Scene2D (Stage и Actors): удобная отрисовка и управление игровыми объектами
- Минимальный обсчет физики: все внутри Box2D

Внутреннее устройство

- UI реализован с помощью стандартных элементов libGDX
- Пакет Scene2D (Stage и Actors): удобная отрисовка и управление игровыми объектами
- Минимальный обсчет физики: все внутри Box2D
- Для каждой игровой сущности собственный класс (наследник Actor)

Внутреннее устройство

- UI реализован с помощью стандартных элементов libGDX
- Пакет Scene2D (Stage и Actors): удобная отрисовка и управление игровыми объектами
- Минимальный обсчет физики: все внутри Box2D
- Для каждой игровой сущности собственный класс (наследник Actor)
- Client-Server (написаны на Java Sockets)

Возникшие сложности

- Не очень подробная документация

Возникшие сложности

- Не очень подробная документация
- Хостинг сервера

Выводы

- Работа с новой технологией: приходится тратить много времени по пустякам

Выводы

- Работа с новой технологией: приходится тратить много времени по пустякам
- Работа с развивающейся библиотекой: некоторые ответы становятся неактуальными

Выводы

- Работа с новой технологией: приходится тратить много времени по пустякам
- Работа с развивающейся библиотекой: некоторые ответы становятся неактуальными
- Специфика разработки игры: много посторонней работы

- Реализованная игра с базовыми настройками

Результаты

- Реализованная игра с базовыми настройками
- Режим игры по сети

- Усовершенствование алгоритма AI

Дальнейшее развитие

- Усовершенствование алгоритма AI
- Добавление новых режимов и уровней

`https://github.com/Nikitosh/HeadBall`

Вопросы?