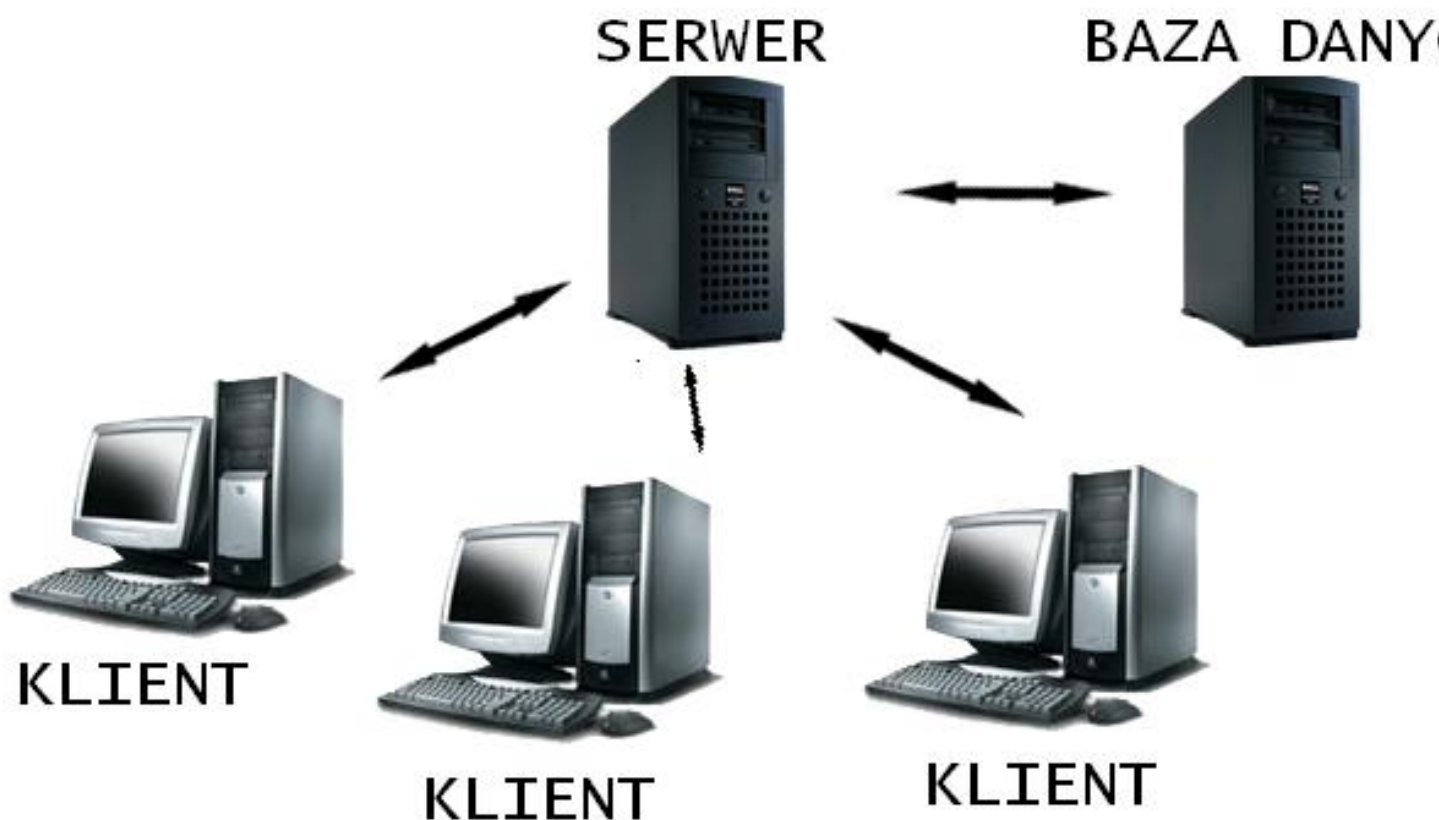


Autor: Michał Gawryluk

Promotor: prof. dr hab. inż. Piotr Zaskórski

Specjalność: Zarządzanie zasobami informacyjnymi

Założeniem projektu było stworzenie gry MMORPG (Massive-Multiplayer Online Role Playing Game) czyli gry, w której duża liczba graczy będzie mogła spotkać się ze sobą w wirtualnym świecie.



Interaktywność została zapewniona dzięki graficznemu pełnemu animacji czasu rzeczywistym

interfejsowi użytkownika.

Dynamika i wydajność animacji uzyskana została poprzez zastosowanie DirectX 9.0 - interfejsu programisty (API) który zapewnia niskopoziomowy dostęp do sprzętu.

Projekt przewidywał elastyczność wdrażania zmian, zapewniono to dzięki aplikacji aktualizatora która poprzez porównanie sum kontrolnych MD5 aktualizuje pliki gry.

Wszystkie dane wykorzystywane przez grę są zapisane w plikach konfiguracyjnych - zmiany oraz dalszy rozwój projektu nie wymaga ingerencji w kod programu.



- Baza danych zaprojektowanej w mssql`u 2005 – baza przechowuje dane o wszystkich obiektach, przedmiotach, istotach, umiejętnościach, postaciach graczy oraz posiadanych przez nich umiejętnościach i przedmiotach

- Aplikacja serwera gry – aplikacja połączona z MsSql`em, odpowiedzialna za generowanie zdarzeń w wirtualnym świecie i rozsyłania odpowiednich informacji do aplikacji klienta.

- Aplikacja klienta – interfejs gry, aplikacja łącząca się z serwerem gry, dzięki otrzymanym danym wizualizuje wirtualny świat oraz umożliwia grę

- Aplikacja administracyjna – aplikacja umożliwiająca zarządzanie wszystkimi danymi gry zapisanymi w bazie MSSQL.

- Aktualizator – aplikacja uruchamiana po stronie użytkownika sprawdzająca sumy kontrolne (checksum md5) aplikacji klienta oraz wszystkich plików konfiguracyjnych i graficznych. Aktualizator w razie niezgodności sumy kontrolnej aktualizuje pliki przechowywane na komputerze klienta.

