

В. Н. Соболев, Н. А. Аксёнова
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РЕАЛИЗАЦИЯ СЦЕНАРИЯ ИГРЫ SAVE СРЕДСТВАМИ ФРЭЙМВОРКА PHASER 3

Данный проект представляет собой интерактивный игровой симулятор. Игрок выступает в роли сортировщика мусора. Его задача – правильно распределить как можно больше мусора по соответствующим контейнерам за отведенное ему игровое время.

Проект является в основном образовательным, и имеет относительно небольшое число аналогов, которые представлены примитивными приложениями. Целью же данного проекта является разработка уникального игрового сценария, который будет функционально превосходить большинство существующих аналогов.

Для реализации сценария этой игры не нужен сильно мощный игровой движок, т.к. в данном проекте используется двухмерная анимация и графические эффекты. Проект будет реализован как для мобильных устройств, так и для стационарных компьютеров, поэтому была выбрана технология HTML 5. Данная технология позволяет создать игру, которая будет работать как в браузере, так и может быть адаптирована для мобильных устройств. Из всех HTML 5 фреймворков был использован Phaser 3 в силу его простоты и универсальности.

Реализация самого сценария основана на разработке отдельных сцен, которые будут связаны и реализованы средствами фреймворка. На рисунке 1 изображена схема связей основных сцен. В реализацию сценария также входит полное разворачивание приложения вместе с базой данных для пользовательских данных и системой авторизации.

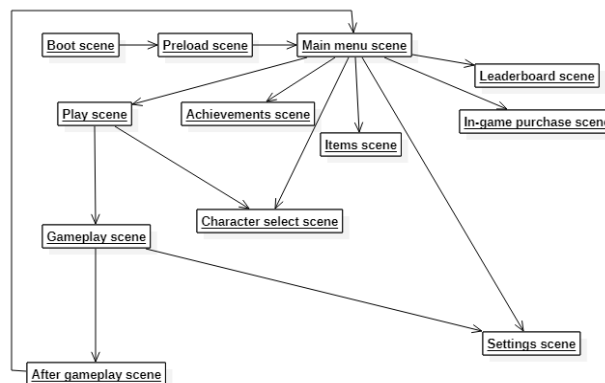


Рисунок 1 – Связь сцен в приложении