

М. В. Бакунов
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)
РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО
КЛИЕНТ-СЕРВЕРНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ
«DEMOCRISY» ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ

Разработано клиент-серверное игровое приложение «Democrisy», которое хранит информация о пользователе и его достижениях в базе данных, хранящейся на удаленном сервере. Постоянное увеличение количества пользователей не позволяет в ручном режиме проводить регистрацию пользователей и запись их достижений на сервер. Основной целью преобразования игрового приложения в клиент-серверное игровое приложение – это автоматизация регистрации пользователей, хранение их достижений, покупок даже после удаление игрового приложения с клиента. Такая система позволяет зная логин и пароль пользователя установить клиента на любое мобильное устройства и продолжить пользоваться приложения с того места, где вы закончили в прошлый раз.

Для идентификации пользователя разработана система регистрации пользовательских данных и, впоследствии, позволяющая авторизоваться на сайте в интернете или в игровом приложении. Для этого при авторизации пользователь должен ввести некоторую личную информацию о себе, которая сверяется с информацией, находящейся в базе данных, в частности логин или e-mail и пароль. Регистрация проходит мгновенно, без участия администратора.

После регистрации пользователь может авторизоваться на сайте с помощью ранее введенных данных. Игроку станет доступен его профиль, список его достижений, сделанных покупок. Пользователь может вносить коррективы в свой профиль, изменяя данные, которые он ввел ранее. Так же он может прикрепить картинку, которая будет отображаться в игровом приложении около его имени. Пользователь может участвовать в жизни сайта, оставлять заметки, участвовать в голосованиях, читать новости.

Авторизация пользователя в мобильном клиенте происходит по средствам логина и пароля, которые он ввел при регистрации. Если приложение было только что установлено, то игроку возвращаются его игровые достижения, чтобы он смог продолжить играть. Так же регистрация игрока на сервере позволяет ему открыть дополнительные возможности игры, посоревноваться с остальными игроками.

Взаимодействие игрового клиента и сервера происходит при помощи API сервера. Набор необходимых API был разработан для максимально удобного общения с сервером из любых мобильных платформ, что позволяет расширить круг пользователей нашего приложения. Для написания сайта использовались следующие технологии: PHP, MySQL, AJAX, JQuery, JavaScript. Передача данных происходит в формате JSON, что позволяет как на сервере, так и на мобильном приложении с легкостью расшифровать ответ.