

Sammanfattning

Webbaserade Online-spel är idag en växande spelmarknad. Ett flertal spel har de senaste åren växt till flera hundra tusen användare. För att möjliggöra ett sådant spel behövs en databas, ett skriptspråk och eventuellt en spelmotor. Vi har skapat ett spel där användare via en webbläsare kontrollerar och bygger en stad. Spelet går ut på att få den största och mest välmående staden. Det användarna ser i webbläsaren är bara en av de delar som tillsammans interagerar och utgör spelet. Som skriptspråk använder vi oss utav PHP, som med sin skriptmotor genererar den text och bild användarna ser. PHP-koden sköter också de handlingar som användarna gör. All spelinformation om städerna finns lagrad i en databas som uppdateras av PHP-koden. Databasen är av typen MySQL. Det finns även en spelmotor, skriven i C++, som körs hela tiden och vid specifika tidpunkter uppdaterar spelinformationen i databasen. I PHP finns det bra inbyggt stöd för att jobba mot en MySQL-databas, medan för C++ finns ett särskilt API, MySQL++, som kan användas vid MySQL-databasaccesser. För att användaren ska känna igen sig, känna sig trygg och lätt kunna navigera runt på sidan har vi försökt att få alla sidor på spelet att ha samma grundstruktur och utseende.

Den här rapporten beskriver utvecklingen och utmaningarna vid skapandet av ett online-spel. Spelet som vi utvecklat, döpt till BigCity, är vi relativt nöjda med, det följer i stort sett den specifikation, se bilaga B, som vi satte upp i början av examensarbetet. Alla de större delar vi ville ha med förutom handelsavtal har blivit implementerade. Spelet känns dock inte helt färdigt, det skulle nog behöva mer funktionalitet. Det kan ibland kännas som om det inte finns så mycket att göra på spelet, men det har blivit en mycket bra grund att bygga vidare på.

The development of an online-game

Abstract

Web based online games increases today on the game market. A number of games have the last years expanded to several hundred thousands of users. To render possibility for this kind of games, a database, a script language and possibly a game engine. We have created a game where the users control and rule a city with a web browser. The goal of the game is to control the biggest and most healthy city. The view that the user sees in the web browser is just one of the parts that together interacts and constitutes the game. For script language, PHP is used. PHP which script engine generates the text and the images the user sees. The PHP-code also manages the actions the user performs. All game information about the cities is stored in a database, which is updated by the PHP-code. The database is a MySQL-database. There is also a game engine written in C++. The engine is constantly running and updates the game information at specific points of time. PHP has good built-in support for MySQL access, while in C++ there is a special API, MySQL++, which can be used to access the MySQL-database. All the pages in the game have the same base structure and look, so that the users will feel safe and easily can navigate through the game.

This report describes the development of an online game called BigCity. We are relatively satisfied with the game. To a great extent, the game follows the specification, see appendix B, which was composed in the beginning of the bachelor project. All the major parts we wanted to implement, except the trade agreement-part have been implemented. However, the game does not feel quite finished, some more functionality would probably be necessary. Sometimes it feels like there isn't so much to do in the game, but it has become a very good base to continue development on.