

Overlord – Software Architecture Document

Cel prezentacji

- opisanie budowy systemu Overlord
- przedstawienie najważniejszych użytych technologii

Czym jest Overlord

- internetowa gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym
- obsługa przez przeglądarkę WWW
- klimat II wojny światowej

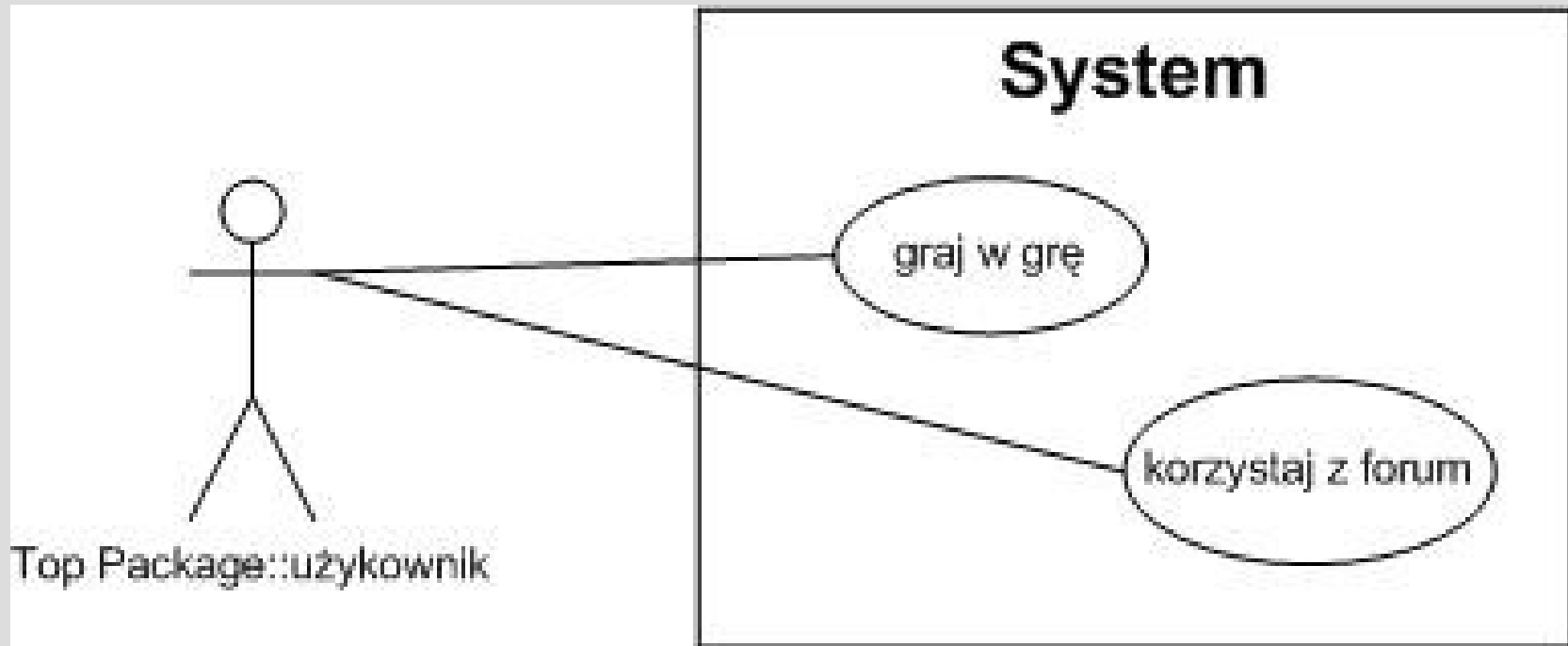
Założenia

- system niekomercyjny – wykorzystanie darmowych aplikacji
- system przenośny – zastosowanie języka Java
- system ciągle modyfikowany – zastosowanie technik obiektowych

Architektura systemu

- Aplikacja w pełni internetowa
- Java i obiektowe techniki modelowania
- Java DataBase Connectivity
- Architektura MVC

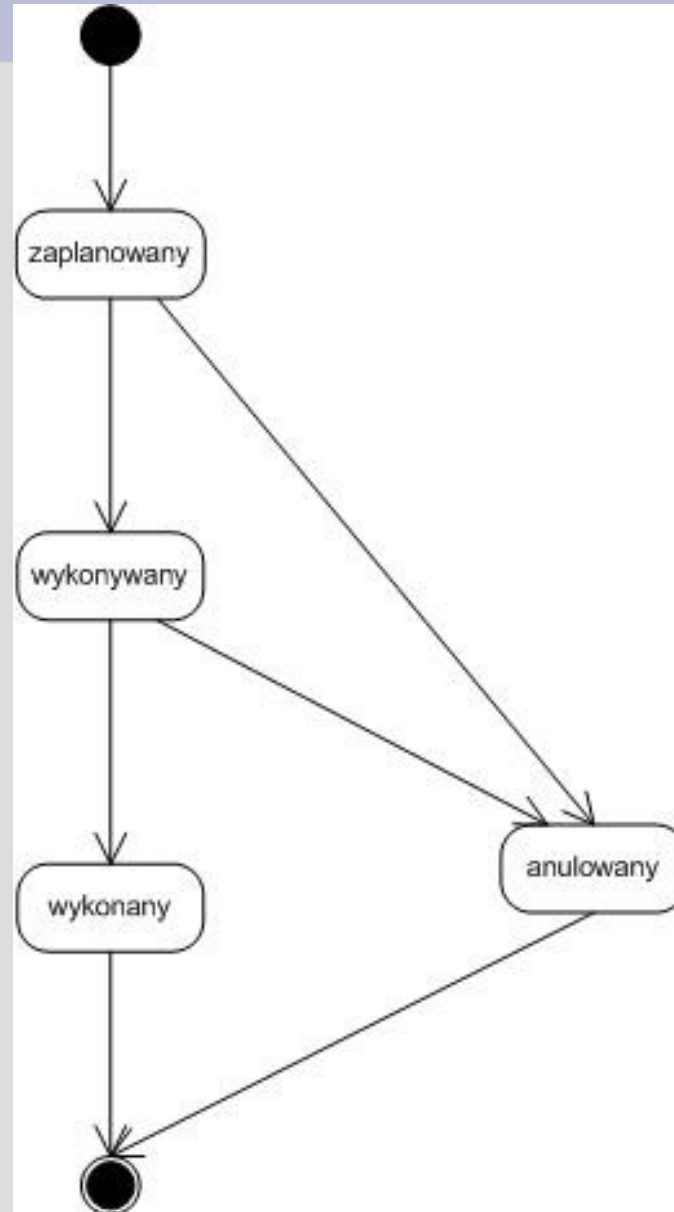
Przypadki użycia

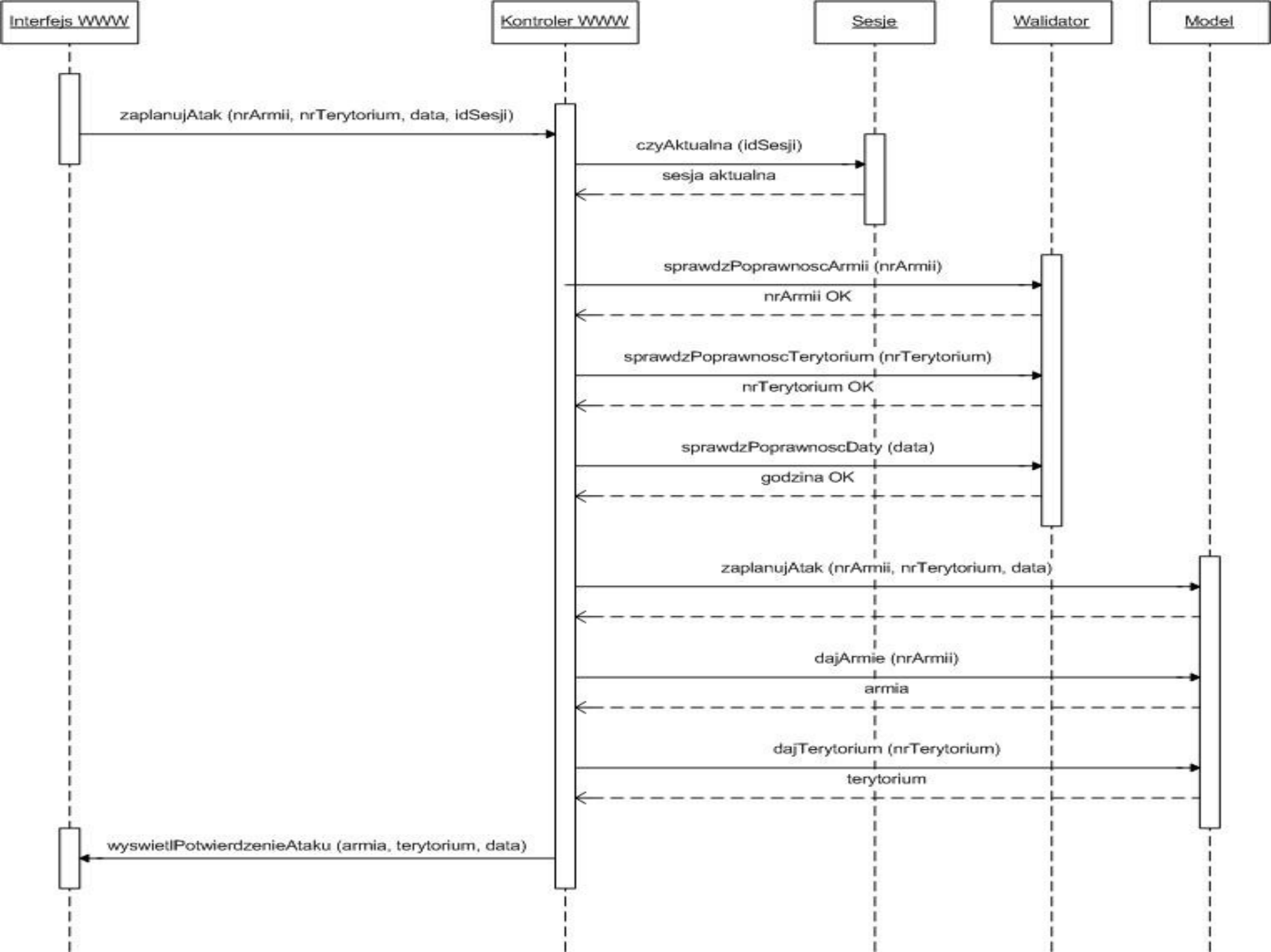


Graj w grę – planowanie ataku

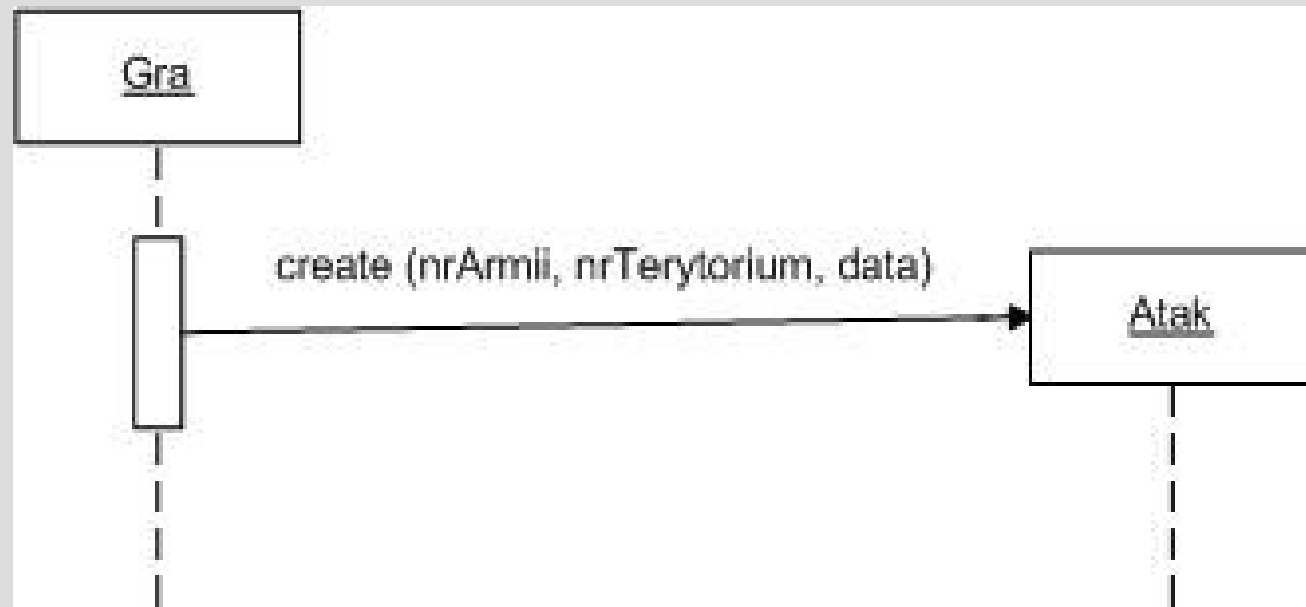


Graj w grę – planowanie ataku



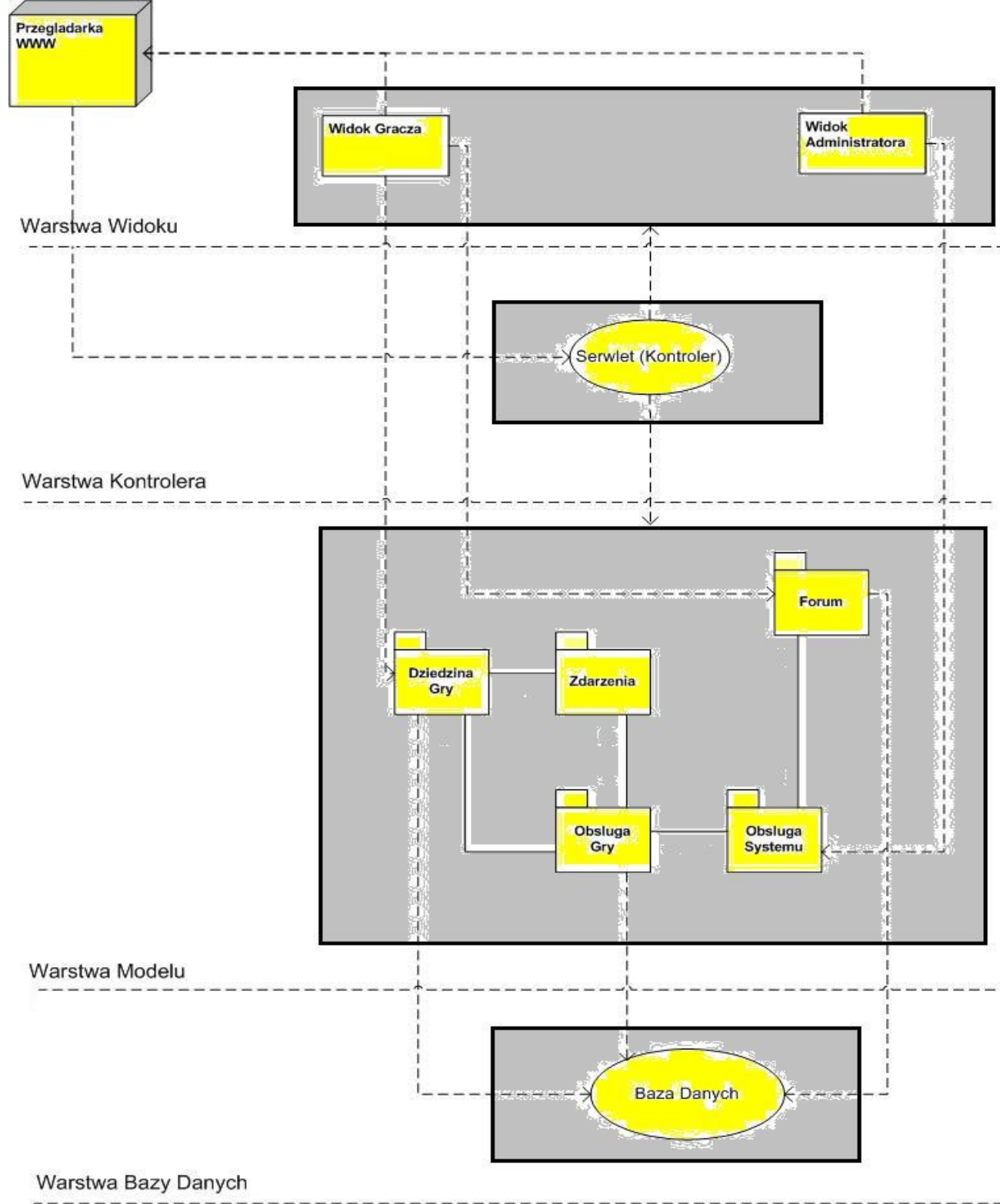


Graj w grę – planowanie ataku



Architektura MVC

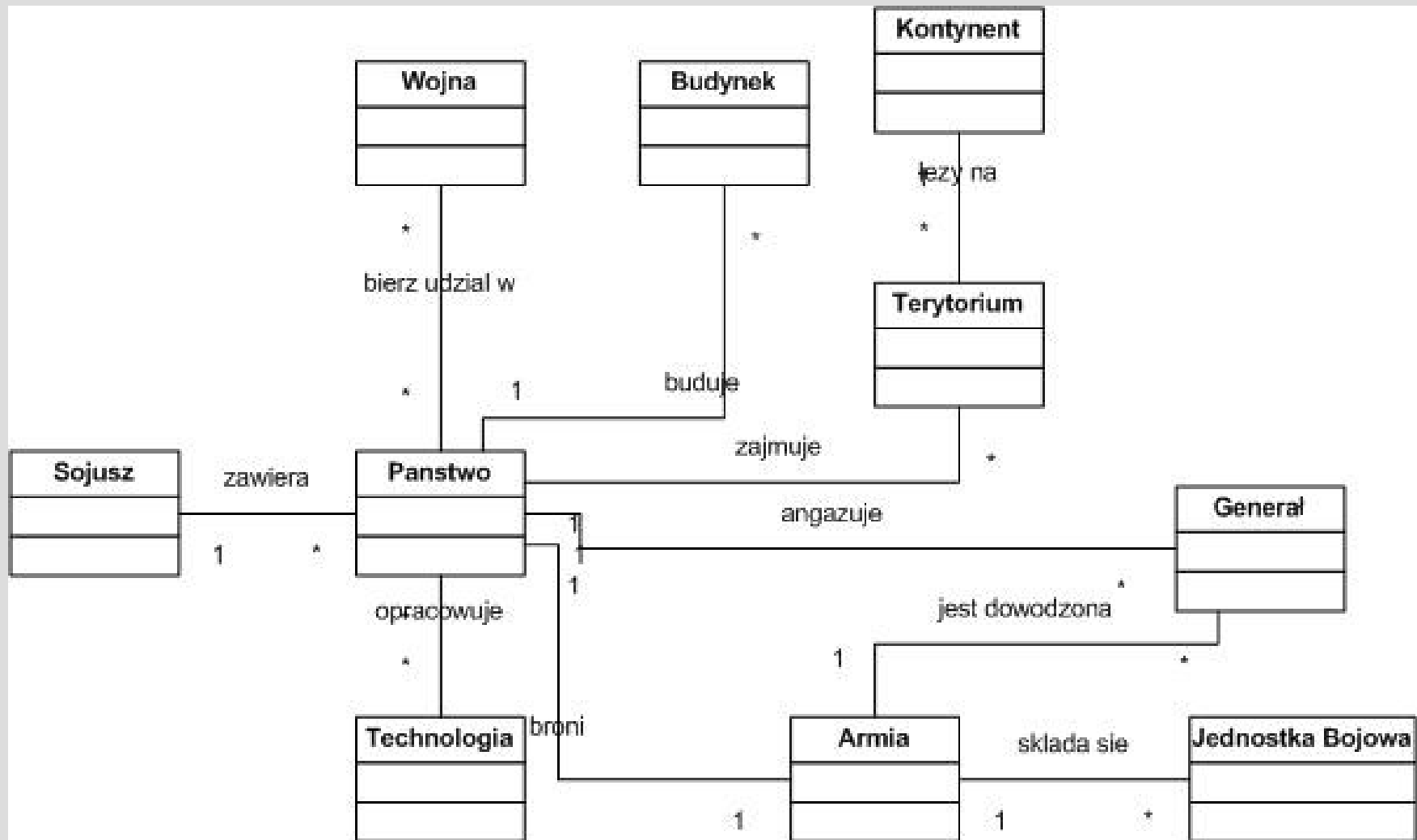
- Warstwa Widoku
- Warstwa Modelu
- Warstwa Kontrolera



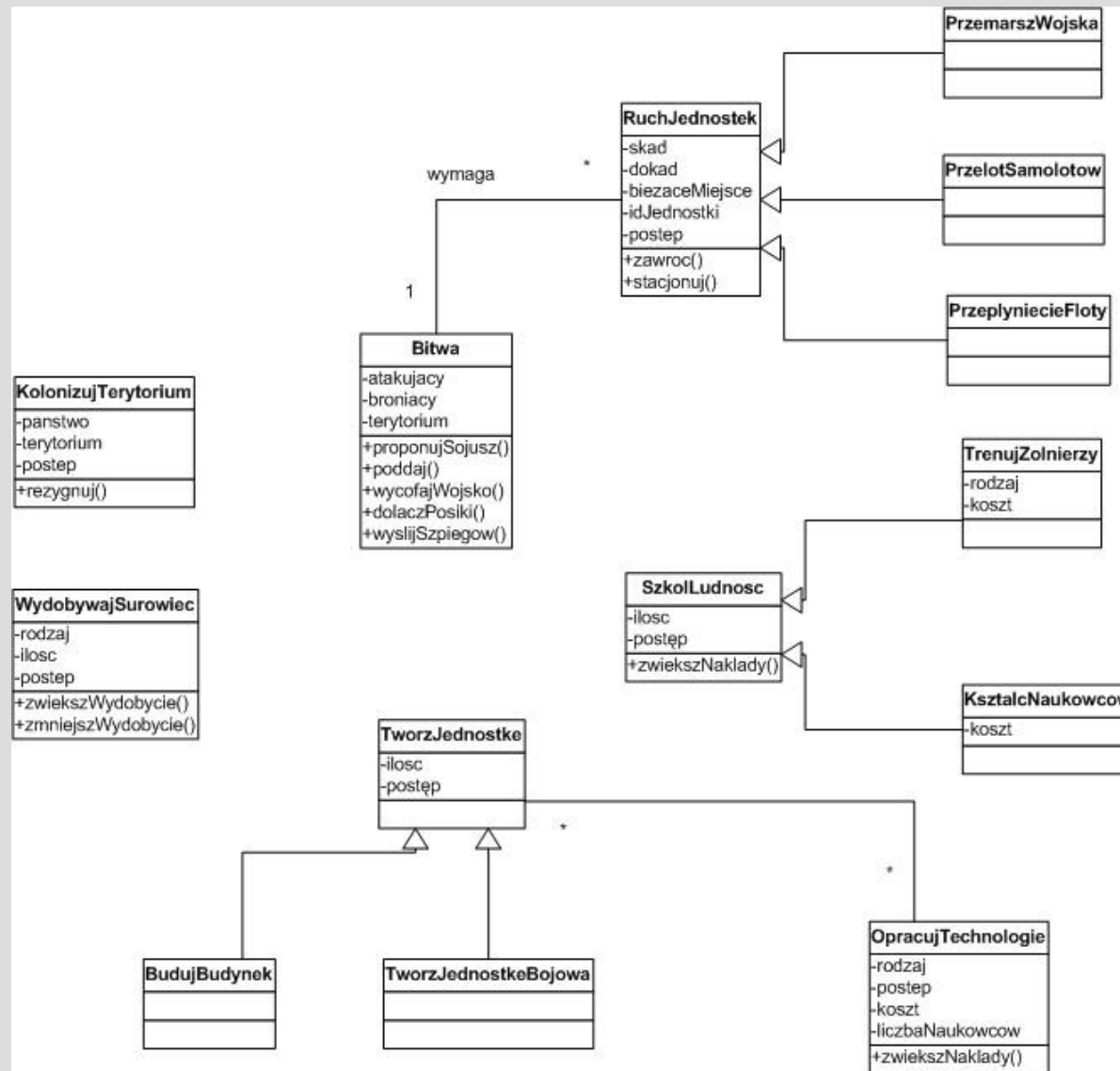
Implementacja systemu

- dziedzina
- zdarzenia
- obslugaGry
- obslugaSystemu

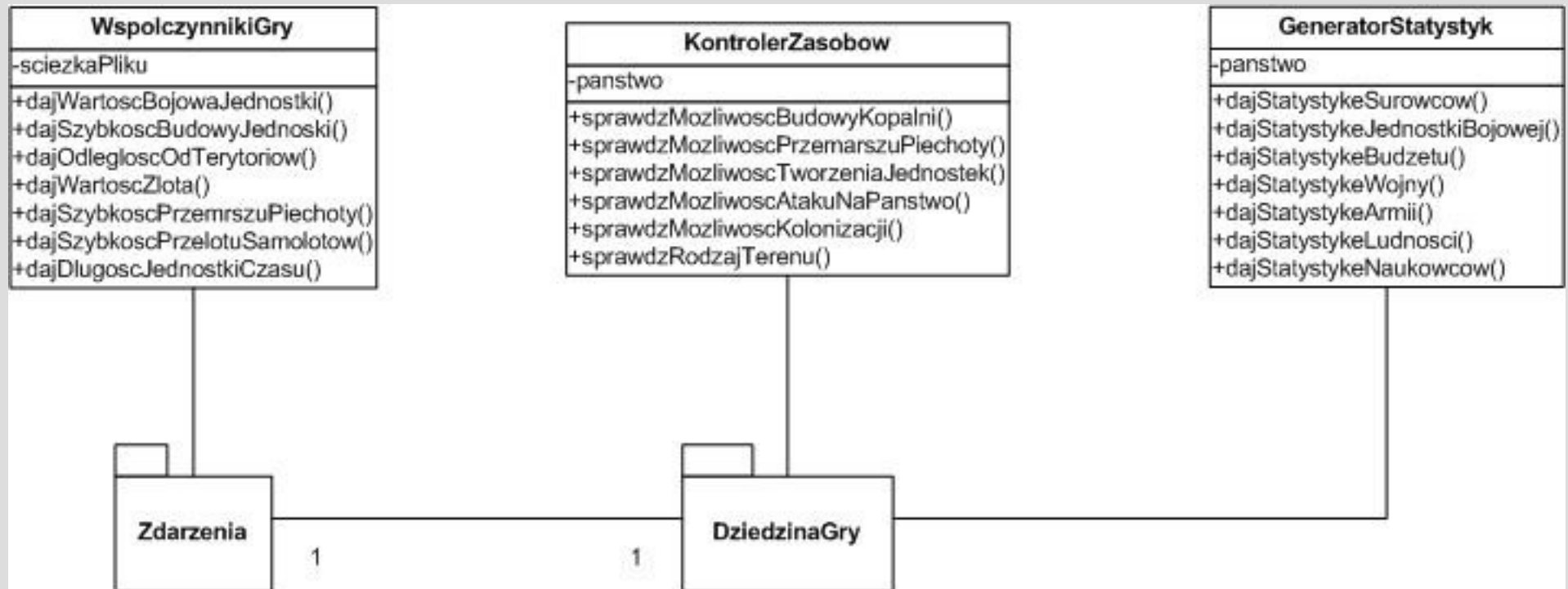
dziedzina



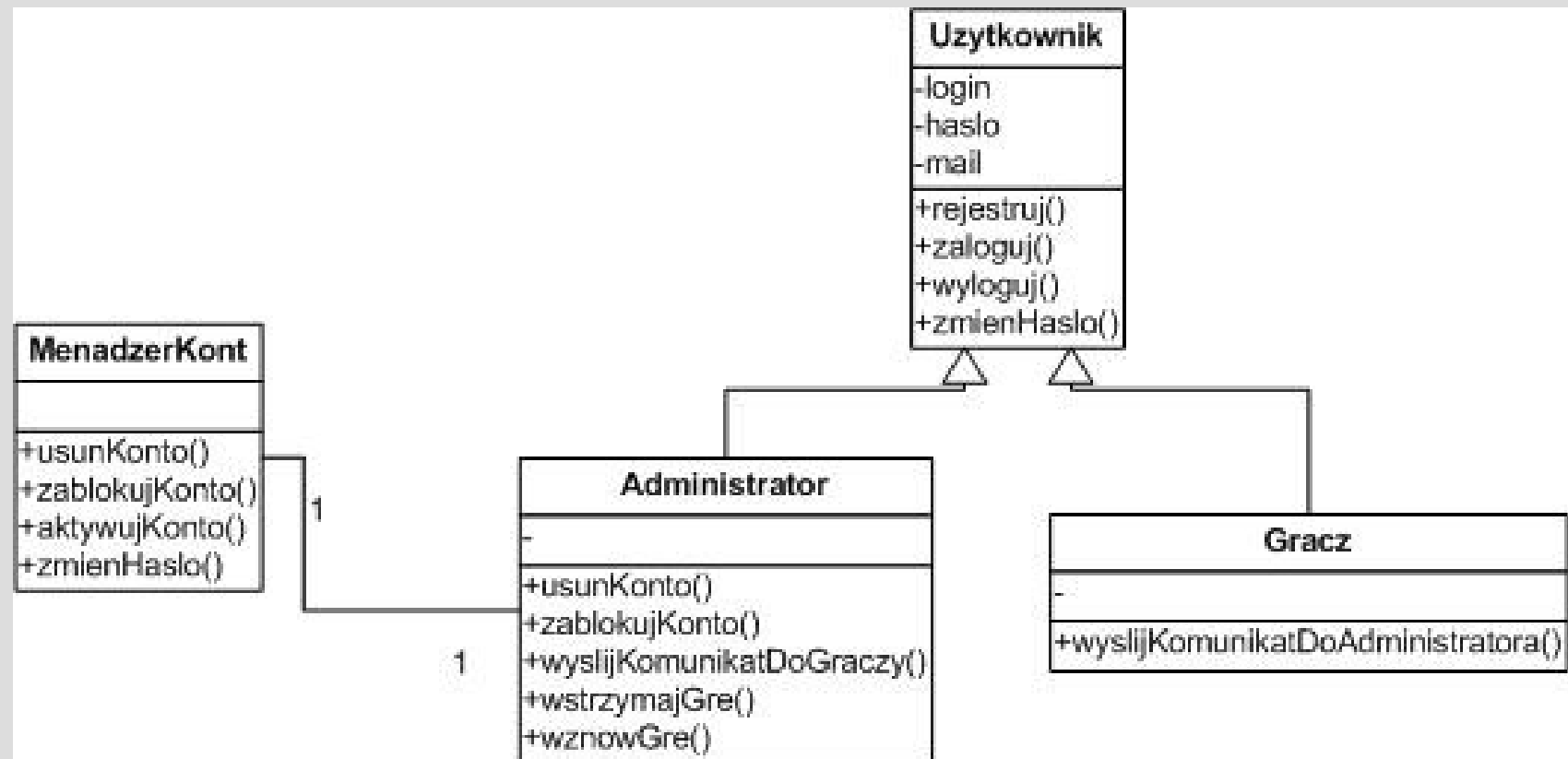
zdarzenia



obsługa Gry



obsługaSystemu



Przechowywane dane

- gracz
- państwo
- kontynent
- terytorium
- budynek
- sojusz
- armia
- generał
- jednostka bojowa
- wojna
- technologie

Instalacja systemu

