



Computerowa "Okrety"

Celem projektu jest implementacja gry desktopowej oraz webowej "Okrety" w której uczestniczyć mogą 2 osoby poprzez połączenie sieciowe.

Na potrzeby projektu został opracowany przez nas system wymiany danych pomiędzy graczami w oparciu o bibliotekę **SignalR**. Do stworzenia aplikacji oraz komunikacji między graczami zostały wykorzystane jedne z najnowszych technologii od firmy **Microsoft**, między innymi platforma chmurowa **Microsoft Azure**.

Oprócz podstawowej funkcjonalności gra posiada dodatkowe opcje:

- Tryb gry bez rzeczywistego przeciwnika – w tej rozgrywce rywalem jest komputer
- Możliwość wyboru przeciwnika spośród listy aktualnie zalogowanych graczy

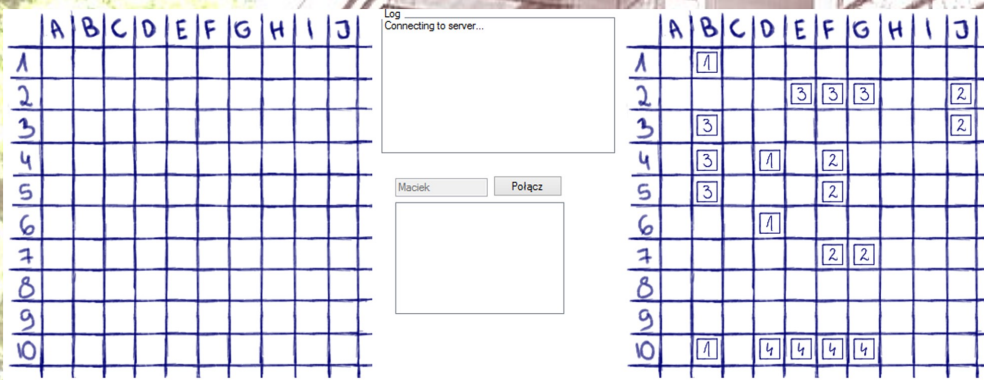
Autorzy projektu:

Przemysław Kamiński

Dawid Bieniek

Przemysław Osiecki

Adrian Jakóbiak



Wygląd aplikacji desktopowej.



Opiekun projektu:
dr inż. Iwona Poźniak-Koszałka