

1.0 - Uvod

U posljednje vrijeme svjedoci smo ekspanzije razvoja igara na internetu i sve većih standarda za ovaj vid zabave. Igre se koriste u svrhe edukacije, animacije, zabave, socijalizacije pa i zarade. Od platformi na kojima se izvršavaju, najveća potreba za ovaj vid multimedijalnog sadržaja je na mobilnim i desktop uređajima na sve popularnijim operativnim sistemima kao što su Android, IOS (Iphone operating system), BBOS (blackberry operating system) ali i na svedostupnom Windows ili nekom od Linuks sistema za stabilne (desktop/laptop) računare.

U moru tehnologija, koje služe svrsi razvoja igara za sve ove platforme, mi se možemo odlučiti za nekoliko vrlo konkretnih načina za pristup ovom problemu. Prije svega tu je razvoj samo za određenu platformu, a zatim i prekucavanje koda u okruženje koje bi odgovaralo pojedinačno i svim ostalim platformama. Elem, naš rad će se koncentrisati na razvoj na multiplatformskom okruženju tj. Flash/Air platformi koja je jedna od najsveobuhvatnijih platformi za razvoj igara.

Ovaj Rad je namjenjen studentima Master studijskog programa koji se odluče izučavati ovu ili neku sličnu oblast. Takođe, rad može biti korišten i u svrhu edukacije za OOP, izučavanje izrade i korištenja radnih okvira – obrazaca (eng. design patterns), ali prije svega za izučavanje pravilnog pristupa u razvoju igara na flash platformi bilo da su u pitanju studenti, entuzijasti ili profesionalci.

Lična motivacija da se bavim ovom temom jeste svakodnevno hvatanje u koštac sa problemima u timu te moj lični doprinos rješavanju mnogih problema prenesen i oblikovan kroz ovaj rad.

1.1 – Trenutno stanje u razvoju igara na Flash platformi

Razvoj kompjuterskih igara na na Flash ili bilo kojoj drugoj platformi treba posmatrati kroz iterativan proces. Kodiranje, ispravljanje grešaka, kodiranje, ispravljanje grešaka i tako u krug do finalnog proizvoda.



Mnogo puta, kada bi pravili igru imaćete nekoliko ideja kako završiti neki od procesa razvoja. Nakon svake iteracije, krajnji rezultat će se sve više nazirati, a procesi mijenjati i usavršavati. Ono što je na početku izgledalo kao velik zalogaj, postaće sve jednostavnije, cilj će postajati sve jasniji, sve dok ne dođete u situaciju da je sve što ste napravili konačno gotov proizvod spreman za upotrebu.

Početak procesa razvoja igara može biti zapravo vrlo jednostavan. Programer može da otpočne razvoj igre tako što će početi da kodira, ali ono što ispočetka djeluje kao jednostavno, može se ubrzo i zakomplikovati.

Iz tog razloga predlažem da prije svega napravite dobar plan razvoja igre, odaberete odgovarajući model, izvršite definisanje zahtjeva a nakon svega napraviti dobru arhitekturu igre.

Za početak upoznajmo se sa osnovama (AS3) što je skraćenica od Actionscript 3.0, a predstavlja naziv programskog jezika pomoću kojeg se vrši razvoj aplikacija na Flash platformi.

Tada još pod krovom software-ske kuće Macromedia, Flash je krajem 20 vijeka u svoje okvire počeo da uvrštava Actionscript kao jednostavan programski jezik koji je u suštini bio namjenjen razvoju jednostavnih animacija i kontroli istih pomoću još jednostavnijih akcija.



Kroz nekoliko godina, tokom daljeg razvoja paketa, početkom 2003 godine pojavio se i ActionScript 2.0 kao nešto ozbiljniji jezik vrlo sličan JavaSkriptu. Ipak, kako u samom početku Flash nije bio namjenjen programerima i ozbiljnijem razvoju aplikacija na ovoj platformi, već jednostavno kao pomoć dizajnerima i animatorima, nakon nekoliko godina, poznata kuća Adobe, koja je u međuvremenu kupila Macromedia Flash, po uzoru na programski jezik JAVA, otpočela je sa razvojem potpuno novog ActionScripta 3.0 (AS3) kakvog sada poznajemo i koji ćemo obrađivati tokom ovog rada.

U posljednje vrijeme, valjano je istaći kako je AS3 u mnogome zanemaren od strane svojih tvoraca, kompanije Adobe a sve zbog nesuglasica sa Apple-om od prije nekoliko godina, a jedan od njegovih najvećih frameworka Flex, prešao je u ruke Apache fondacije. Ipak, ova platforma još uvijek drži preko 90% tržišta kada je u pitanju sektor razvoja 2D i 3D web igara. Ref. www.miniclip.com