

Наступили первые выходные реинкарнации Винса, и он решил пригласить Кайла к себе домой.

Он попросил Кайла принести его ноутбук, но Кайл уже это имел в виду; вероятно, чтобы играть в какую-то онлайн-игру.

Позавтракав, Кайл вошел в парадную дверь с возбужденной улыбкой на лице.

Винс предположил, что ему не терпится поиграть в видеоигры, но был удивлен, увидев, что его больше интересует его новый компьютер.

«Сколько компонентов вам понадобилось, чтобы построить эту штуку? Она намного больше, чем настольные компьютеры, которые я обычно вижу». — с любопытством спросил Кайл.

«Корпус или шасси будут определять, насколько большим будет компьютер. Более крупное шасси, подобное этому, позволяет использовать больше и более крупные компоненты. Материнская плата будет соответствовать стандарту самого корпуса. Процессор Core i5.

Два других жизненно важных компонента необходимы для запуска машины и обеспечения доступа к программам внутри компонентов. Это две планки оперативной памяти, всего 16 ГБ. И, наконец, блок питания по понятным причинам, — небрежно объяснил Винс.

Кайл был поражен представленным ему подробным объяснением.

«Откуда вы так много знаете о компьютерах? Вы ведь впервые собирали компьютер, верно?» — спросил Кайл.

«Я изучил компоненты, прежде чем купить их, копя деньги. Можно также сказать, что я слишком много смотрю Linus Tech Tips на YouTube». — шутливо ответил Винс.

Винс знал, что он сильно заинтересован в том, чтобы узнать больше об этой теме, судя по взгляду Кайла в его глазах.

«Что это за приложения, которые я вижу на вашем рабочем столе. Я могу узнать Steam и Chrome, но другие я еще не видел». — взволнованно спросил Кайл.

Винс объяснял каждое приложение около часа, а Кайл все еще был в напряжении.

[

Он так взволнован этим; это отталкивает.] — подумал Винс.

«Вы упомянули, что можно использовать программу Eclipse для написания программ и игр. Сложно ли делать игры?» — спросил Кайл.

«Сложно делать такие игры, как Skyrim, которые скоро выйдут. Для чего-то подобного требуются сотни, если не тысячи сотрудников, но есть исключения, например, простая игра для мобильных устройств. Один опытный человек может создать игру, но Конечно, больше людей сократит время разработки». Винс ответил.

«Узнали ли вы что-нибудь вроде создания мобильных игр с помощью тех руководств на YouTube, которые вы добавили в закладки на днях?» — спросил Кайл. «Можно и так сказать», — ответил Винс с улыбкой.

«Как насчет этого? Мы можем пропустить игры на сегодня, и я могу показать вам кое-что из того, чему я научился». — спросил Винс.

"Пожалуйста! Да, пожалуйста!" Кайл сказал, энергично кивая.

Винс открыл Eclipse IDE и по привычке написал несколько строк. Он хотел показать Кайлу основы разработки мобильных игр, и у него был идеальный пример проекта для начала. Флаппи Птица.

Это возврат к тому времени, когда вирусность была еще в новинку. Многие начинающие разработчики игр начинают свой путь с написания клона Flappy Bird.

Это была печально известная игра, которая стала вирусной через несколько месяцев после выхода. Это была относительно простая игра с одним входом — прикосновением к экрану.

В игру играли миллионы людей, но она так и не достигла своего пика, потому что разработчик удалил ее из App Store из-за личных опасений.

Винс объяснил, что означает написанный им код, прежде всего как шаблон с определенными функциями, связанными с тем, как играет Flappy Bird.

«Видите вот эту строку? Она управляет объектом на основе данных, которые вводит пользователь. Я заставлю этот объект прыгать и парить, как работает Jet-Pack Joyride, но, конечно, с меньшими излишествами». — сказал Винс.

Он объяснил параметры и другие строки кода, над разработкой которых они работали. Затем Винс решил изменить сетку статического объекта и загрузил файл изображения курицы и все такое, как заборы и потолочные балки.

Он организовал их все в папке проекта и импортировал в Eclipse. Образец проекта превратился из простейшего в видеоигру, в которую люди будут играть во время простоя. Кайл снова был поражен тем, что Винс создал за считанные часы.

[Было бы так эпично сделать свою собственную игру с моими идеями. Я должен начать читать и смотреть эти уроки в ближайшее время, чтобы создавать игры быстро и легко.] подумал Кайл.

Через несколько мгновений Винс закончил игру, которую он назвал «Wingin' Chicken». Это была игра, которая работала точно так же, как Flappy Bird.

Цель состояла в том, чтобы поддерживать полет цыпленка с помощью сенсорной панели мобильного устройства.

Курица должна была избегать заборов на земле и других препятствий. Это становится все труднее и труднее с большей скоростью и препятствиями, пока курица не умрет.

Винс запрограммировал его так, что после 1 часа полета (что является абсурдным количеством времени) курица самопроизвольно воспламеняется со звуковым эффектом смерти штурмовика.

Звуковой эффект будет единственным пасхальным яйцом, которое Винс включит в окончательную версию.

Кайл немного поиграл в нее на смоделированном экране мобильного телефона на моем компьютере и получил удовольствие.

[Кажется, это не сама игра сделала его таким, а идея, что мы создали ее вместе всего за последние несколько часов.] — подумал Винс.

Он сказал Кайлу, что игра будет загружена в iOS App Store и Android Play Store в конечном итоге после внесения нескольких важных изменений. Кайл задавался вопросом, какие еще функции будут добавлены в игру, но Винс заверил его, что игровой процесс останется верным тому, что они создали.

Винс попрощался с Кайлом, когда начало темнеть. Кайл был взволнован после того, как собрал все ресурсы, рекомендованные ему Винсом, которые он, без сомнения, будет с энтузиазмом изучать.

[Эта стратегия идеальна. Как я не подумал об этом раньше? Использование платформ в качестве сервиса, таких как App Store, — лучший вариант, который у меня есть на данный момент. Они обеспечивают аппаратную инфраструктуру, а я создаю качественный продукт. Мне нужно только добавить такие функции, как личные учетные записи через учетные записи социальных сетей и таблицу лидеров. Кассовый магазин был бы потрясающим, но это повлекло бы за собой кучу бюрократии, с которой я не мог справиться в данный момент.] Так думал Винс, проводя некоторое время с Лией.

Весь следующий день он потратил на доработку игры, и Винс загрузил ее для ознакомления. Уже на следующий день его можно было скачать.

Flappy Bird — игра для мобильных устройств, разработанная вьетнамским разработчиком Донгом Нгуеном, в которой игрок с помощью касаний экрана должен контролировать полёт птицы между рядами зелёных труб, не задевая их. Была реализована на платформах iOS и Android. Википедия

Разработчики: Донг Нгуен, .Gears

Дата выпуска: 24 мая 2013 г.

Платформы: Android, iOS

Жанр: аркада

Издатель: .Gears

Режим игры: однопользовательский

Язык интерфейса: английский

<http://tl.rulate.ru/book/77390/2943480>