

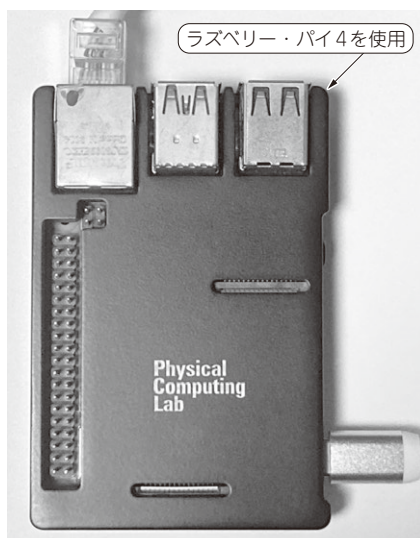
目指せ名人! ルールはシンプル!
一定時間内の連打数で競う

ダウンロード・データあります

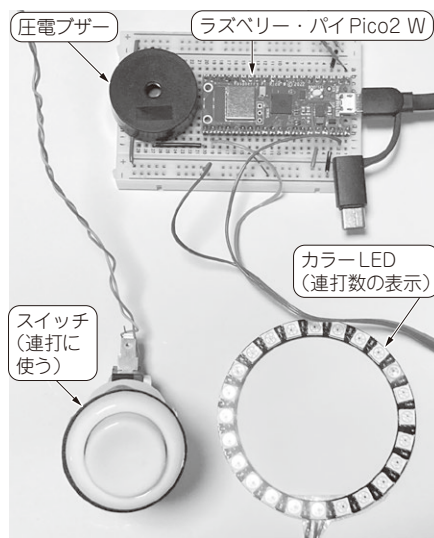
ご購入はこちら

MQTTで通信する オンライン対戦ゲームの製作

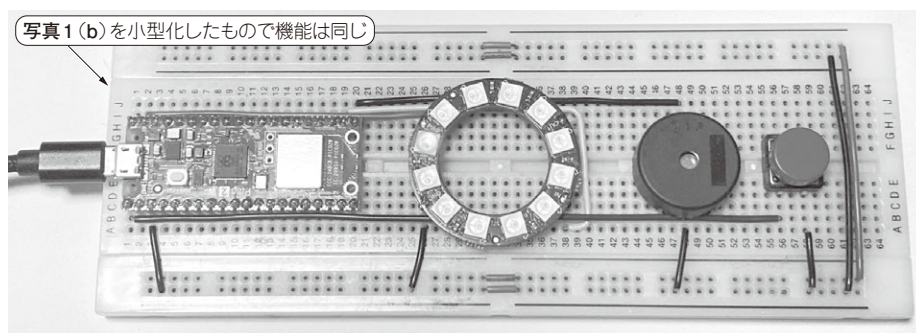
角 史生



(a) ゲーム・コントローラ (GameController)



(b) ゲーム・プレーヤ (GamePlayer) …その1



(c) ゲーム・プレーヤ (GamePlayer) …その2

写真1

本稿で製作するもの…オ
ンライン対応の対戦型
ゲーム「MQTT連打王」

本章では、MQTTプロトコルを使った事例として、対戦型ゲームを製作します。

ここで製作するゲームは、離れた場所に居る複数の参加者が同時に端末を操作して戦うオンライン対戦に対応します。ゲームの進捗や結果をプレーヤ同士で共有する必要があります。このような情報共有の仕組みをMQTTのメッセージ送受信を使うことで実現します。

本ゲームは参加者がお互いのスイッチを連打してク

リック数を競うので、「MQTT連打王」と名付けました。

製作する「MQTT連打王」の概要

● 2つのハードウェアで構成

MQTT連打王(写真1)は、ゲームの開始、終了を制御するゲーム・コントローラ (GameController) と、ゲーム参加者からの入力を受け付け、対戦状況を表示