Sviluppo in team per Windows Phone con XNA e Silverlight

Daniele Bochicchio
Cristian Civera
Alessio Leoncini
Marco Leoncini

Sponsor

Platinum

5D Labs Consulting and more

Gold

msdn

Windows Internet Explorer 9

Silver

BANCA CR FIRENZE

INCUBATORE

INCUBATORE FIRENZE

SSTI SCUOLA SUPERIORE DI TECNOLOGIE INDUSTRIALI

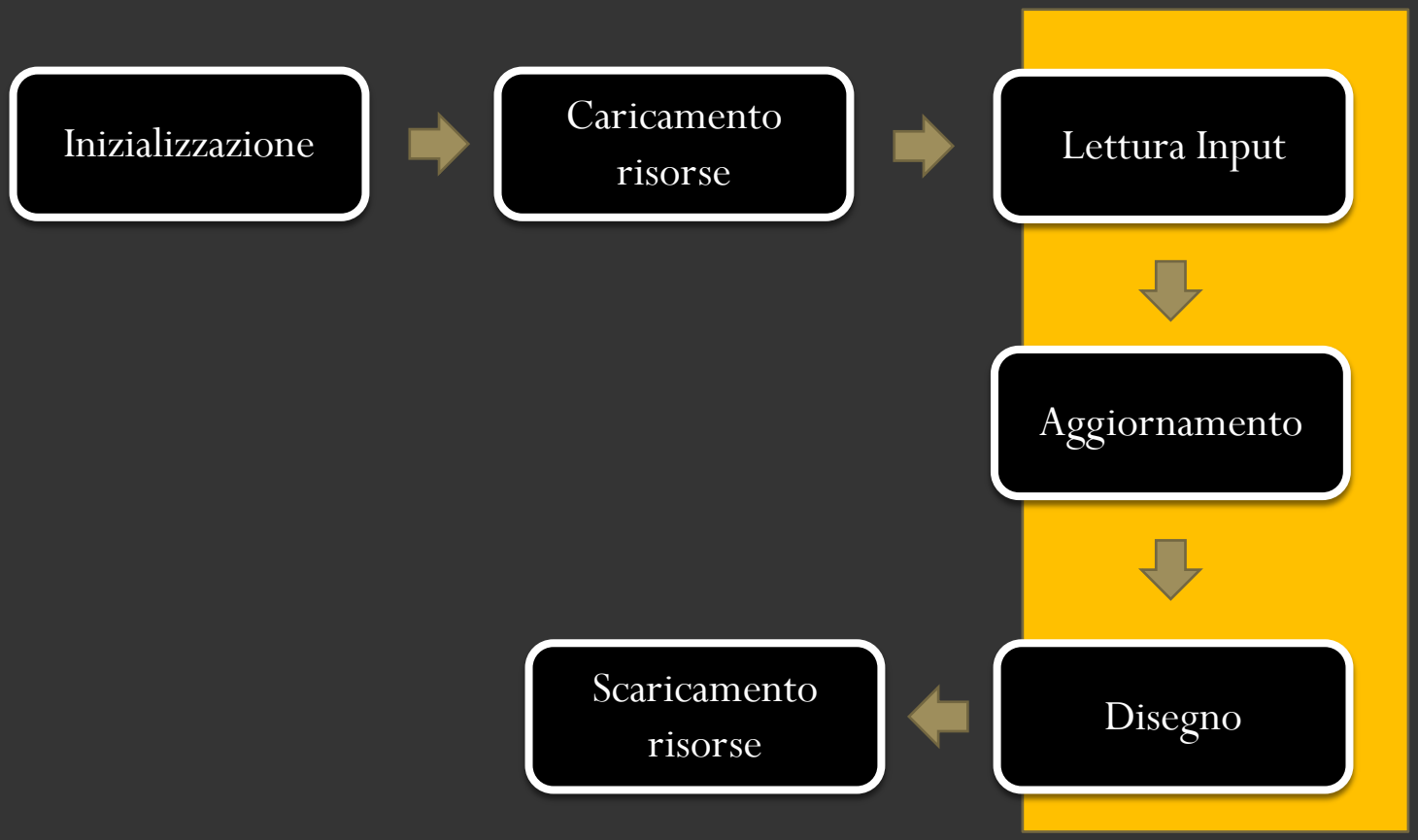
redgate ingeniously simple tools

HOEPLI INFORMATICA

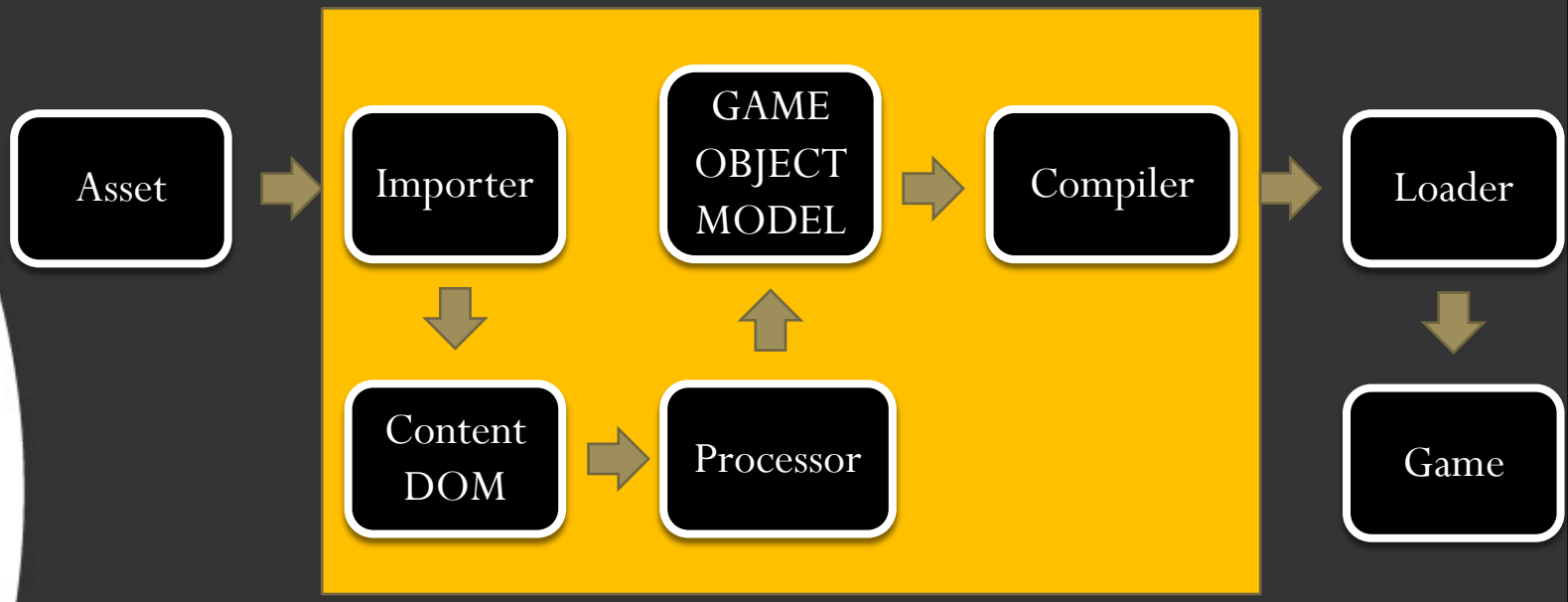
FIRST FLOOR SOFTWARE

- XNA è nato per sviluppare giochi
- Le prime piattaforme supportate sono stare XBOX 360 e PC
- Fa capolino in ambiente mobile con ZUNE
- Approda su WP7
- È adatto all'hobbista quanto al professionista
- Semplifica lo sviluppo
- Semplifica la gestione delle risorse
- Semplifica la gestione dell'hardware

- Game loop, il gioco è un ciclo infinto



- Un gioco è composto da tante parti, grafica, musica, font e tutti sono in formati differenti



- Un gioco è una classe che estende il tipo Game (Microsoft.Xna.Framework)
- Gestione della grafica: GraphicsDevice
- Gestione delle risorse con: ContentManager.
- Gestione dei componenti di un gioco: Components

- Il game loop:
- Draw: viene chiamato non appena è possibile
- Update: viene chiamato non appena è possibile o a intervalli regolari
- OKKIO ALLE PERFORMACE

- Un gioco nasce da un idea, alcune volte è un idea originale altre volte, come nel nostro caso, la «cover» di un gioco di successo
- NINJA BRAAAA, basta affettare la frutta…non siamo dei venditori di mele, è il momento di tagliare la stoffa

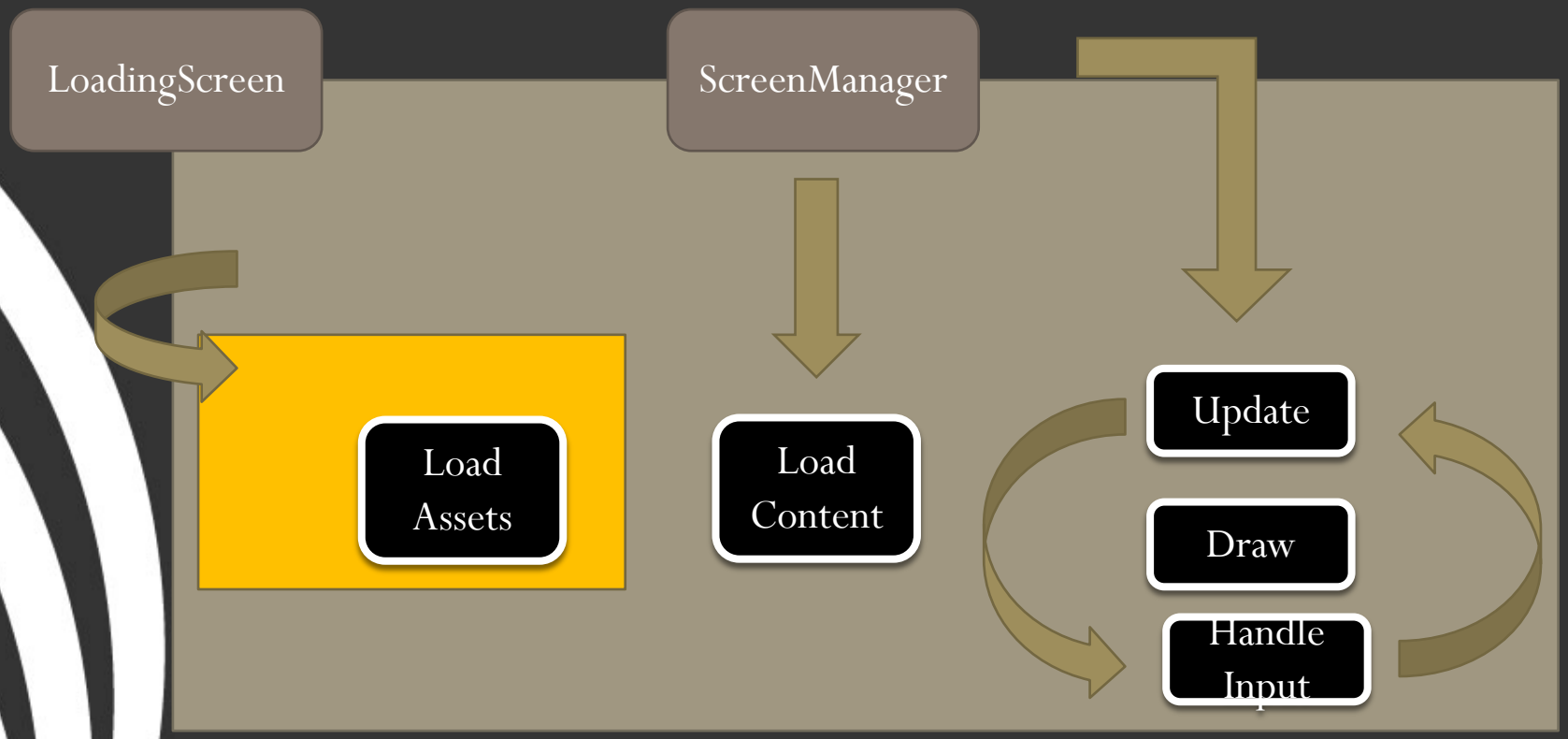
- NINJA BRAAA, ma in generale ogni gioco XNA è composto da perlomeno 2 due progetti:
- Il progetto con il codice eseguibile del gioco vero e proprio
- Un progetto di contenuto
- E nel nostro caso, ma non obbligatorio, un progetto per processor custom

- NINJA BRAAA è basato sul progetto Game State Management:
- Un gioco è composto da parti: GameScreen
  - Draw, Update e HandleInput
- Queste parti sono orchestrate da uno ScreenManager, classe che estende il tipo DrawableGameComponent

- ScreenManager viene istanziato nella classe che estende il tipo Game
- Vengono create le istanze iniziali delle schermate di gioco
- È importante caricare solo quanto necessario per non allungare i tempi di caricamento

- MainMenuScreen crea gli elementi del menu
- Ogni elemento del menu è un'istanza di MenuEntrie
- Per ogni elemento ci registriamo per l'evento di pressione
- Premendo Start veniamo portati alla schermata di gioco

- GamaplayScreencreen:



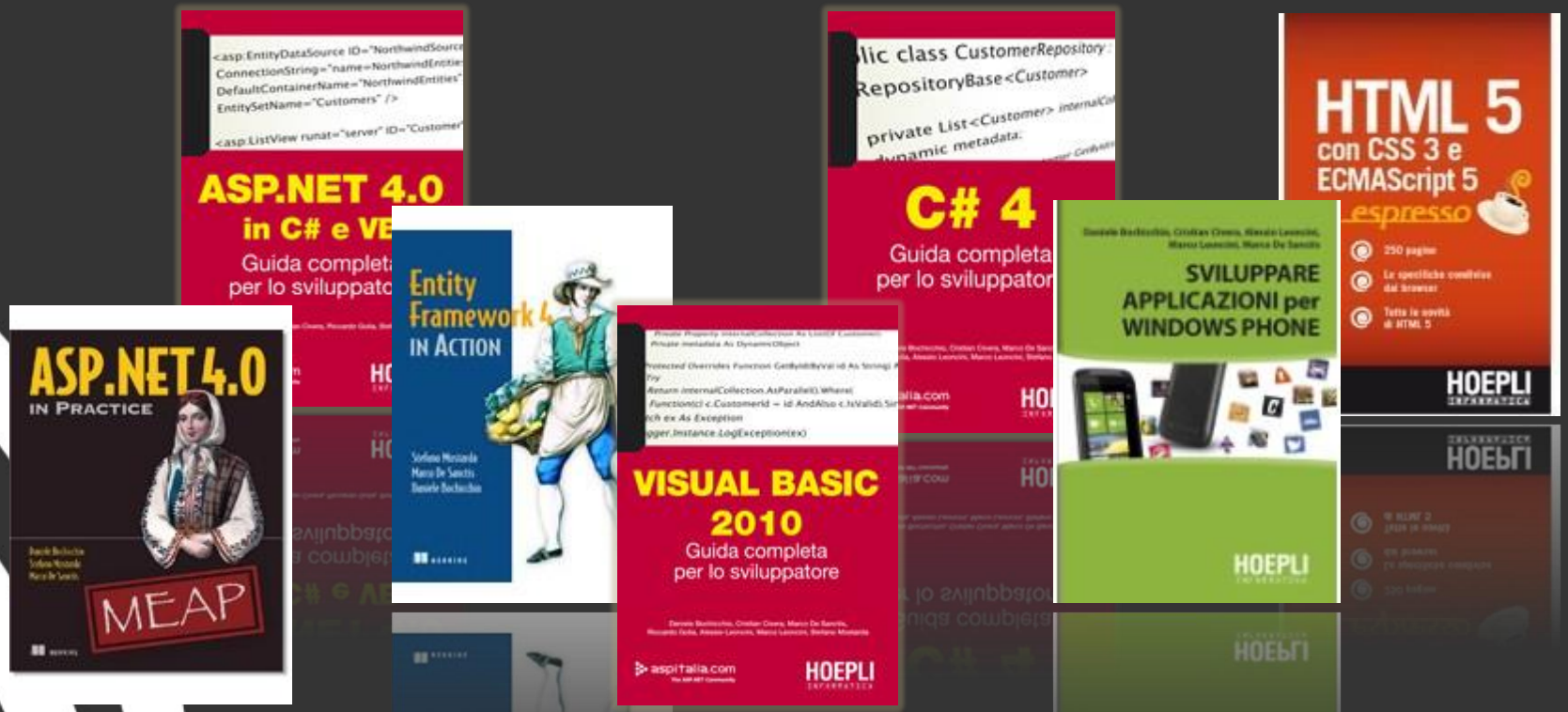
Grazie!

- Prossima sessione:
- Domande: nostromo@aspitalia.com

- Quello che hai visto ora è disponibile **subito** su
  - http://aspitalia.com/RCD-6

Ed ecco i vincitori del contest WP7

1. SMS LOW COST
2. HOME VIDEO
3. RECYCLE 7



I nostri libri su .NET Framework 4.0, Windows Phone, HTML 5

Info su http://books.aspitalia.com/