

СОЗДАНИЕ САЙТА ДЛЯ ИГРЫ “WORLD OF WARCRAFT”

Брыжатый М.В., Винник Е.А.
Красноармейский индустриальный институт
Донецкого национального технического университета

В мировой сети Интернет существует огромное количество сайтов, от простых до особо сложных, основанных на flash. Простые сайты пишутся на языке html без использования дополнительных возможностей. Для создания требуются элементарные знания языка html.

Наш сайт “WORLD OF WARCRAFT” создавался ради нескольких целей: статистики игроков, регистрации аккаунтов, счётчика посещаемости, просмотра информации о ходе игры (игра осуществляется в локальной сети). Для полноценной работы статистики нужно чтобы сервер для игры и сам сайт находились на одном компьютере, так как статистика показывает количество игроков, аккаунтов и их характеристики, online игроков. Все эти данные она берёт из файлов сервера. Статистику игроков из файла – saves, аккаунты из папки accounts. Статистика основана на php, где происходит обработка получаемых данных.

Регистрация аккаунтов требует наличие установленного пакета MySQL. При открытии страницы регистрации на сервере запускается dos-программа для создания аккаунтов. После ввода логина и пароля на странице они отправляются в dos-программу, которая в свою очередь, создаёт на сервере в папке accounts файл с логином и паролем. При авторизации применяется dos-программа, которая сверяет введенные данные с уже имеющимися.

Счётчик посещаемости, прикрученный к сайту, показывает количество хостов за день и всего, количество просмотра отдельных страниц, а также есть возможность подробного ознакомления, какой хост на какую страницу заходил, сколько раз, сколько провел времени на ней. Всё это счётчик, написанный на Perl, берёт, анализируя логи веб-сервера apache.

Так как сайт создавался для игры в локальной сети, и рассчитывалось, что на сайт будут заходить только пользователи этой сети, для установки сайта использовался apache 2.0.55, который был установлен на сервере. К нему были подключены MySQL и PHP, которые в дальнейшем потребуются нам для работы статистики, регистрации, и работы счётчика посещаемости.

Для начала отконфигурируем apache, для этого в файле httpd.conf меняем пути к нашему сайту. Сам сайт можно создавать с помощью различных программ: html-редакторов, визуальных редакторов, да и с помощью простого Notepad. В нашем случае использовалась программа визуального редактирования - Nvu 1.0. Информация об игре берётся с официального сайта игры www.blizzard.com, которую мы редактируем, адаптируем под нашу версию сервера и игры.

При создании страниц используются несколько технологий и языков программирования. Так для создания красивых, красочных, выпадающих

(выдвигающихся, появляющихся) менюшек используется DHTML. Для создания логотипа сайта была использована программа Macromedia Dream Work Studio, в которой была создана флешка – логотип сети и World Of Warcraft.

Для упрощения оформления страниц использовались стили (.css) в которых указывается цвет фона, шрифта, рамок, размер картинок, шрифта и такое подобное. Также были использованы java-апплеты для оформления страниц, а также выполнения некоторых задач. Для проведения некоторых расчётов на одной из страниц был помещён java калькулятор.

Литература

1. <http://www.phpmyadmin.ru/about.help>
2. <http://www.apache.com/content/help.html>
3. http://www.local.com.ua/forum/list#8747_361hgt647/php50.html
4. <http://blizzard.com/wow/about.html>
5. Хольцимаг, Малле Э. Использование HTML и XHTML. Специальное издание: Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. – 736 с.