

Salve internauta e benvenuto sul sito *Mente Geniale*.

E' passato un po' di tempo dall'ultimo articolo pubblicato su queste pagine ma questa sera ne pubblico addirittura due. Il fatto è che fra lavoro, famiglia ed impegni vari purtroppo il tempo non basta mai.

Devo anche ammettere che ho il problema di interessarmi a tanti/troppi campi dell'informatica e questo fa parte un po' del NERD che è in me. Ho comunque avviato una serie di task paralleli per chiudere diverse attività in sospeso (e per portarne avanti di nuove).

A tal proposito, qualche giorno fa, ho pubblicato un mio videogioco sulla piattaforma online Itch ( <https://itch.io> ).

Devo dire che è una buona piattaforma, la pubblicazione è abbastanza semplice, almeno rispetto al Play Store di Google, su cui già qualche anno fa avevo rilasciato un piccolo gioco di strategia a turni per Android e, inoltre, fornisce diversi servizi di monitoraggio e statistici.

Comunque, tornando al gioco, il suo titolo è [Armageddon](#) ed è un videogioco realizzato interamente in Java per piattaforme Windows e Linux.

Si tratta di una versione evoluta dell'arcade classico Asteroids con:

1. Grafica retrò migliorata;
2. Gestione dei record;
3. Salvataggio e caricamento della partita;
4. Supporto di multiplayer locale fino a 1000 giocatori;
5. Supporto multilingua (inglese + italiano);
6. Supporto a risoluzioni multiple (inclusi 4K ed 8K);
7. Altre features.

Il gioco, nella versione per Windows, è stato impacchettato in un'installazione (exe) molto efficiente e pratica che non richiede privilegi particolari per essere eseguita e che, al termine, crea un link all'eseguibile del gioco (un file con estensione ".exe") sul desktop dell'utente.

La versione Linux, invece, viene fornita sotto forma di archivio "tar.gz" al cui interno vi è un file ApplImage eseguibile, per cui è sufficiente "scomattare" l'archivio, dare al file ApplImage i privilegi di "execute" con un semplice comando "chmod +x <nome\_file ApplImage>" ed eseguirlo.

Mi piacerebbe presentare qualche articolo su queste pagine inerente la realizzazione di alcune parti di questo gioco. Per esempio, potrebbe essere interessante mostrare come è stato realizzato il double buffering grafico per l'accelerazione grafica, come sono stati implementati e sincronizzati i threads a 25 frames al secondo, l'uso del JSON per il salvataggio dello stato della partita (incluso il multiplayer locale a turni fino a 1000 giocatori) e l'uso dell'algoritmo a doppia chiave asimmetrica RSA per proteggere i dati del salvataggio ed i file di configurazione.

Vedrò cosa posso fare, in quanto in questo momento è in fase avanzata di sviluppo e test una versione del gioco con una mappa dalle dimensioni epiche (off screen scrollabile) per poter ospitare multiplayer online fino a 32-64 giocatori simultaneamente, con match a squadre e PvP ed è prevista l'integrazione di un sistema di chat e messaggistica interno ("auto prodotto") interamente scritto in Java.

Qualcuno dirà che esistono cose già fatte.. Assolutamente vero ma reinventare la ruota, talvolta, da enormi soddisfazioni ed ha il pregio di fornire la possibilità di crearsela a proprio piacimento, senza i limiti ed i vincoli di ciò che è disponibile.

Per chi volesse provare il gioco, è disponibile la versione gratuita per entrambe le piattaforme a [questo link](#)

.

Buon divertimento ed arrivederci al prossimo articolo.