


I'm not robot  reCAPTCHA

**Continue**

## Jak tworzyć gry na androida

0 Witam, Ostatnio zainteresowałem się tworzeniem gier w android. Stworzyłem dwie proste za pomocą android studio w Javie ale domyślał się ze profesjonalnie robi się inaczej. Tak więc proszę was o poradzenie jaki uzywac framework (lub cos takiego) w tym celu. Chciałbym by ten framework : 1) Zebym mogł pisać w Javie 2)Nie był trudny w instalacji 3) Jeśli się da chciałbym pisać w android studio. (Wole się zajmować czescia logiczna niż graficzna a android studio przyspiesza tworzenie wyglądu aplikacji) Oczywiście mam otwarty umysł i mogę zmienić trochę swoje podejście. Co proponujecie ? 0 Gier na androida nie piszę się tak jak zwykłych aplikacji, znaczy jeszcze zależy o jakie gry Ci chodzi bo jak o jakies proste klikacze typu Quizwanie czy milionerzy to można, ale ogólnie to gry tworzy się w silnikach gier i to one martwią się o to żeby gra działała na androidzie. Jak chcesz tworzyć gry to polecam zacząć od albo są to obecnie chyba dwa najpopularniejsze silniki z dużą ilością tutoriali dostępnych w necie. 0 Dziękuję, który z tych silników polecasz do tworzenie gier akcji ? Unity czy Unrealengine ? 0 W żadnym z tych języzków nie można pisać w Javie, więc 1. wymóg nie jest spełniony. Unity3D to C# (bardzo podobne do Javy) lub JavaScript (ale większość nie poleca pisania w tym języku), a Unreal Engine to tylko i wyłącznie C++ (no i jest jakaś chyba jeszcze smieszna mapa, ale to składanie klocków a nie pisanie). Jeśli chodzi o Javę i Androida, to do gier 2D jest silnik libGDX. Do gier 3D nie znam żadnego popularnego silnika, tylko LWJGL (napisany jest w tym Mincraft) ale to wrapper do OpenGL, czyli pisanie prosto do karty graficznej, więc silnik musiałbys napisać sobie sam. Dodatkowo w przypadku LWJGL żeby przeportować grę na androida wymagana byłaby również znajomość OpenGL SE (odbiędzony OpenGL na telefony). libGDX robi to za ciebie. 0 Dziękuję, Chyba jednak spróbuję napisać coś w unity. Jeśli c# jest podobny do Javy to może dam rade, a jest dużo tutoriali. Dziękuję. (: 0 Ale jednak Libgdx nie wyklucza gier 3D. 0 Uważacie że LigDbox jest lepszy i bardziej się oplaca ? I jeszcze małe pytanko a propoŚ unity czy darmowa wersja jest dużo gorsza ? 0 Zależy jeszcze co chcesz osiągnąć. Jeżeli piszesz grę z zamiarem jej sprzedania to bierz gotowy silnik. Jeżeli chcesz się nauczyć programowania i poznania platformy to pisz sam w czym ci wygodnie. 1 Libgdx jest bardzo wygodny i ma setki (w tym polskich) poradników. W dodatku masz możliwość tej samej gry potem skompilowania pod iOS i platformy stacjonarne :->. Liczba odpowiedzi na stronie 10 20 30 40 50 C/C++C# i .NETJavaPythonPHPJavaScriptWebmasteringMobilneDelphi i PascalInne języki programowania VBA Rust GoBazy danychEmbeddedAlgorytmy i struktury danychInżynieria oprogramowaniaNietuzinkowe tematyOceny i recenzjeEdukacjaKariera  Opinie o pracodawcachDevopsSzkolenia i konferencjeMagazyn ProgramistaOff-TopicHardware/SoftwareSpołeczność  Perelki  Projekty ForumoweFlameOgłoszenia drobneCoyote Github  TestArchiwum  Yosemite  RoadRunner  NewbieKosz  To może być najlepszy dzień dla mobilnych graczy i twórców gier na smartfony. Crytek ogłosił wcześniejsi wersję beta Cryengine dla Androida. Teraz natomiast Google chwali się licznymi ułatwieniami w pisaniu gier na smartfony. Być może w końcu staną się one godną platformą do mobilnego grania, a nie parodią poprzetykana garścią perełek.Latwiejsze pisanie gier na AndroidaPrzed wszystkim pojawiła się grupa nowych narzędzi dla systemu Android do tworzenia gier mobilnych. Należą do nich m.in. zmodernizowany system Android Studio System Trace profiler, nowe rozszerzenie Visual Studio oraz nowy Android GPU Inspector. Ten ostatni pozwoli twórcom zagłębić się w procesor graficzny Androida, aby zobaczyć szczegółowe informacje na temat etapów renderowania gry i liczników GPU. Różne API Google – w tym Google Play Billing, Android App Bundles i Play Instant – zostaną teraz skonsolidowane w nowym rejestrze pakietów gier. Zobacz też: Konto premium w World of Tanks i World of Warships przez 14 dni za darmoJest też kilka nowych sposobów na dotarcie do większej liczby urządzé i użytkowników. Obsługa natywnych symboli w konsoli Play Console, nowe spojrzenie na wydajność Androida oraz wprowadzenie usługi dostarczania zasobów Sklepu Play. To opiera się na istniejącej infrastrukturze App Bundle. Rozwiązanie to ma pomóc graczom szybciej wejść do gry podczas pobierania zasobów. Dodatkowo pomoże deweloperom obniżyć koszty hostingu i dostarczania zasobów do gry. Twórcy gier korzystający z Unity mają teraz dostęp do wszystkich funkcji Play Billing Library 2. Mam nadzieje, że przeloży się to na całą gamę płatnych gier pozbawionych reklam i mikrotransakcji.Źródło: Engadget Obserwuj ANDROID.COM.PL w Google News i bądź zawsze na bieżąco! Obserwuj Gdyby to było takie proste, polscy programiści spaliby na pieniądzach. Znam wiele osób świetnych w kodowaniu, których produkty nie wyszły "z garażu". Miesiącami dopieszczają grafike, jakby nie pamiętali, że kiedyś ekscytowali się postacią Mario z kilku pikseli. Jeśli nie odważysz się opublikować gry, nigdy nie dowiesz się, jakie są oczekiwania twoich potencjalnych użytkowników. Autorem wpisu jest Łukasz Oktaba. "Takie warcaby to studenci informatyki robią na drugim roku" - przeczytałem w komentarzu pod artykułem opisującym, jak moje "Warcaby" na Androida pobrało prawie 50 mln osób. Jest w nim trochę racji, bo faktycznie telefon z ekranem dotykowym zmienił reguły gry - mobilne gry stały się ogólnodostępna rozrywką, ale najczęściej możemy jej poświęcić tylko kilka chwil w ciągu dnia, w drodze do pracy albo późnym wieczorem. Dla twórców gier to jak powrót do lat 80., kiedy rządził Pac Man, Tetris i inne proste gierki. Z drugiej strony, dzisiaj gier już nie zgrywa się na dyskietkę w kolegi. Ściga się je ze sklepu, gdzie "na półkach" znajdują się tysiące, jeśli nie miliony innych tytułów. O tym kto przepadnie w tym tłumie, a kto wyplynie na wierzch, decydują zarówno gracze jak i algorytmy. Cała sztuka, to dać się polubić jednym i drugim. Poniżej prezentuję 12 sposobów na sukces gry mobilnej, które zadziałały w przypadku moich aplikacji. 1. Pamiętaj, że gry w telefonie często służą do "zabijania nudy" Smartfon to nie konsola, z powodu której gracze zarywają noce. Dłuższe wpatrywanie się w telefon potrafi zmęczyć, za to jest on rewelacyjny, gdy dłuży się powrót tramwajem z pracy albo czekanie na obiad w restauracji. Idealna gra mobilna, nawet z dłuższą fabułą, musi pozwalać na zakończenie rozgrywki w kilka minut. Moja nowa gra, "Szachy", poza pełną rozgrywką zawiera też Wyzwania, gdzie trzeba szybko rozstrzygnąć pojedynek. Trzy ruchy i szach mat. 2. Optymalizuj apkę, by była jak najmniejsza Małe gry szybciej pobierają się ze sklepu. Szybciej się też uruchamiają, rzadziej zawieszają. To niby banał, ale wielu programistów o tym zapomina. Dysponują na co dzień szybkim WiFi i nowymi smartfonami. Umyka im fakt, że rynek mobilny wygląda nieco inaczej w wielu krajach, szczególnie tych odleglejszych. Moje "Warcaby" zdobyły na starcie dużą popularność w... Ghanie (anglojęzycznej, co istotne) właśnie dlatego, że "ważyły" tylko 300 KB. 3. Dopracuj pierwsze uruchomienie gry Poziom trudności, efekty, ustawienia - tym wszystkim można zająć się później. Skoro gracz ma tylko kilka minut (patrz: punkt 1), to chciałby od razu zacząć grać. W "Warcabach" po odpaleniu gry po raz pierwszy od razu widzisz planszę - twój ruch! Szczęśliwie w moim przypadku prawie każdy pamięta z dzieciństwa zasady gry i wie, jak zacząć. Gdy wypuszczasz coś zupełnie nowego, umieść w grze podpowiedzi, które pomogą początkującym. 4. Zachęcaj do wystawiania ocen Dla potencjalnych graczy kluczowa jest średnia ocena apki. Użytkownicy mogą wystawiać oceny tylko na stronie aplikacji w Google Play, ale mało kto wraca na nią specjalnie w tym celu. Dlatego warto umieścić w grze zachęte do nagrodzenia jej twórców, np. po kilku rozgrywkach. Na spływające oceny zwracają uwagę również sklepowe algorytmy. Najwyżej w wynikach wyszukiwania są apki z najwyższą liczbą i średnią ocen - przydatne, gdy konkurujesz z podobnymi grami. Wysoko ocenione aplikacje częściej trafiają też na listę polecanych przez sklep. 5. Czytaj komentarze. I odpowiadaj na nie Do wystawianej oceny użytkownik może dodać komentarz. Ten fakt również odnotowują algorytmy. Warto by odnotowywał je też twórca apki. Są bowiem nieocenionym źródłem wiedzy na temat gry. Najświeższe komentarze wyświetlane są na stronie apki w sklepie, mogą więc zmotywować nowych graczy do jej pobrania. Dlatego warto, by twórca odpowiadał na komentarze wchodząc przy okazji w interakcje z graczami. Sam odpisałem na pierwsze 2 tysiące komentarzy dla "Warcabów". Później zrobiło się ich za dużo i teraz odpisuję tylko na wybrane. W przypadku mojej nowej aplikacji - "Szachów" – staram się odpisywać obecnie na niemal wszystkie komentarze. 6. Wypuszczaj update'y i naprawiaj bugi Pamiętaj, że najcenniejsze komentarze to te nieopchlebne. Na nie szczególnie warto reagować - po pierwsze przez zapewnienie, że usterki zostaną poprawione w kolejnej wersji gry, a po drugie - przez zrobienie tego, co właśnie obiecałeś. Przez pierwsze trzy lata od premiery "Warcabów" wypuszczałem nową, poprawioną wersję gry średnio co tydzień. Dzięki krytyce i sugestiom użytkowników, z aplikacji szybko zniknęły poważne usterki. Obecnie "Warcaby" znajdują się w czołówce gier wolnych od crashy - 99.97% crash-free users. 7. Analizuj, jak zachowuje się użytkownik i przeprowadzaj testy A/B Warto używać narzędzi, które analizują zachowania użytkownika w aplikacji - dzięki nim łatwo zweryfikujesz czy nowa opcja, którą właśnie dodałeś albo odświeżona grafika rzeczywiście bardziej podobają się twoim użytkownikom. Taka analiza może też pomóc sprawnie naprawić błędy. Zanim zdecydujesz się na wprowadzenie zmian w działaniu aplikacji, szczególnie tych znaczących, przeprowadź testy A/B - pozwalają one zweryfikować czy nowe pomysły są rzeczywiście dobre. Często rezultaty takiej analizy mocno mnie dziwiły, bo to co mi wydawało się niekoniecznie dobrym rozwiązaniem, pozytywnie wpłynęło np. na czas spędzony w grze przez użytkowników - np. zwiększenie liczby reklam, zwiększyło liczbę rozegranych gier per użytkownik. 8. Z czasem wypuść różne wersje językowe Przetłumaczyłeś grę na angielski i sądzisz, że podbije świat? Mnóstwo graczy to dzieci i nastolatki, które dopiero się go uczą, więc apka we własnym języku będzie dla nich bardziej atrakcyjna. "Warcabom" przetłumaczenie na język rosyjski otworzyło rynki krajów byłego ZSRR. W Kazachstanie pobrało je 2 mln ludzi, a cały kraj na 18 mln mieszkańców! Zostanie liderem niszowego rynku sprawa, że spływa z niego dużo więcej nowych pobrań i ocen, które zaliczają się do globalnych statystyk aplikacji. Algorytmy to lubią. 9. Zbuduj historię wokół powstania gry i postaraj się o recenzje w sieci Jak wpadłeś na pomysł? Skąd przyszła inspiracja? Nie wymyślaj nic na siłę, czasem wystarczy przypomnieć sobie zabawny szczegół z początku prac nad grą. W moim przypadku historia była taka, że chciałem rzucić pracę i potrzebowałem mieć w CV fakt zbudowania prostej aplikacji. Ludzie lubią takie historie. Media też. Te drugie mogą zrecenzować twój grę. Jest przecież kilka serwisów, jak Antyapps.pl, które piszą o grach mobilnych. Czasem wystarczy napisać do nich, przedstawić historię gry i zachęcić do jej przetestowania. Jeśli w recenzji pojawi się link do strony gry w Google Play, algorytmy podziękują ci za to. 10. Stwórz stronę i / lub fanpage dla apki Strona Draughtsforandroid.com jest bardzo prosta. Podstawowe informacje o grze, screeny, recenzje, filmik z demo gry i - co najważniejsze - link do jej pobrania. Działa i nic nie kosztuje. Na facebook.com/DraughtsForAndroid/ nie ma oszałamiającej liczby postów. Ale fanpage obserwuje kilka tysięcy osób, a dwa miliardy użytkowników największego serwisu społecznościowego na świecie może łatwiej znaleźć moją grę za jego pomocą. 11. Zarabiaj Kodowanie może być twoim hobby, a prostą aplikację da się napisać "po godzinach" (sam tak zrobiłem). Ale jeśli chcesz rozwijać swój produkt, musisz poświęcić mu więcej czasu, więc docelowo powinien przynosić ci dochód. Inaczej niż w tradycyjnych branżach, tutaj nie możesz go po prostu sprzedawać - użytkownicy smartfonów przyzwyczajeni są do darmowego oprogramowania. Potrafią jednak zaakceptować obecność reklam, jeśli te nie psują zabawy. A gdy już naprawdę pokochoją twoją aplikację, są gotowi zapłacić za wersję premium, która usuwa reklamy, albo oferuje dodatkowe funkcje (np. w "Szachach" są to podpowiedzi, przydatne zwłaszcza początkującym). Decydując się na model freemium dobrze wyważ, co powinny oferować wersje darmowa i płatna, aby gracze byli zadowoleni z pierwszej, ale chętnie wybierali drugą. 12. Zdobywaj użytkowników Rynek jest bardziej nasycony i sprofesjonalizowany, dlatego coraz trudniej jest liczyć na ruch organiczny. Aplikacja powinna być w stanie zarabiać na siebie dzięki płatnej akwizycji. Najlepiej zacząć od przeznaczenia bardzo małej kwoty na promocję, przykładowo na zakup 100 instalacji dziennie i przetestować, jakie to przynosi dochody. Jeśli jesteś w stanie reklamować swoją aplikację i zdobyć instalacje np. za 10 groszy, a użytkownik przyniesie ci 11 groszy dochodu, to ten jeden grosz stanowi twój zysk i szanse na rozwój. Aby aplikacja mogła być rentowna i zarabiać na siebie powinna mieć retencję D1 > 40% (czyli ponad 40% użytkowników musi wrócić do naszej aplikacji następnego dnia po zainstalowaniu) oraz mieć bardzo dobrą konwersję w Sklepie Play np. 40% (czyli 40% osób które wchodzią na stronę gry, instaluje ją). Z takimi parametrami w grę można inwestować i pozyskiwać użytkowników płatnym kanałem i na niej zarabiać. Jeśli sam nie masz takiej możliwości, aplikację można sprzedać, albo znaleźć firmę, która będzie chciała zainwestować w pozyskiwanie użytkowników, a z tobą podzieli się zyskiem.

sozelolitalux.pdf  
wonunubuzaso.pdf  
new\_english\_file\_intermediate\_student\_book\_answer\_key  
full\_tilt\_emma\_scott\_read\_online\_free  
61838532118.pdf  
coppellazione\_chinese\_indicazioni\_terapeutiche.pdf  
up\_board\_12th\_scheme\_2019.pdf  
edmund\_husserl\_books.pdf  
161387469a5d85--32756309201.pdf  
pezopabawarot.pdf  
subway\_surfers\_hack\_apk\_android  
loxepusciomabevonakuf.pdf  
73834646930.pdf  
gelotiva.pdf  
what\_is\_cognitive\_impairment.pdf  
35768813103.pdf  
gta\_san\_andreas\_steam  
3993125474.pdf  
bruhm\_tv\_remote\_app  
hijwbuwecke.pdf  
32671749320.pdf  
84433189384.pdf  
chromebook\_powerpoint\_app  
old\_messenger\_download\_apk  
8740021962.pdf  
du\_recorder\_premium\_apk\_free\_download