

Сервер, реальное время, Scala — а оно того стоило?  
Технический постмортем Bonga Online.

Денис Подлужный  
INTENIUM GmbH  
19 мая 2012

---

## Представление докладчика

---

Про меня:

Денис Подлужный, технический директор  
INTENIUM Studio, Калининград.

Про компанию:

Студия разработки INTENIUM GmbH, одного из  
крупнейших европейских издателей  
казуальных игр, последние годы — активно  
работаем в онлайнe.

Про продукт:

Bonga Online, браузерная песочница о  
выживании чудаков. Flash клиент, Scala/JVM  
сервер. Тонкий клиент, реальное время.  
Зима 2011 — настоящий момент.

## Чего хотели

---

- Песочница
- Непрямое управление
- Честное реальное время
- Прямое взаимодействие игроков
  
- Время разработки — 9 месяцев
- Команда 2-4 программиста + 2-3 художника
  
- Native client => Flash
- C++ server => JVM/Scala
- Тонкий клиент

- Тонкий клиент — без игровой логики  
Плюсы. Минусы.
- Векторная графика.  
1.3Гб ассетов из ниоткуда.
- Работа с ресурсами.
- Транспорт.  
Между latency и прозрачностью.

- Общее устройство.
- Игровая логика.  
Облако конечных автоматов.
- База.  
Write-only.
- Message passing.

- Программисты на языке N.
- Откуда берутся флешеры.
- C++ => Scala — 2 недели или 4 месяца?

## Плюсы:

- Меньше кода и он проще
- Traits как убойная фича

## Минусы:

- Хорошие практики не стабилизированы
- Задумчивые тулы
- Родные библиотеки не очень

## Но:

- Java окружение прозрачно доступно
- Отсеивает людей-снежинок

## Проблемы и перспективы

---

- Сборщик мусора — друг или враг?
- Модуль аналитики?
- Практика использования внешними командами.
- Что изменим для платформы следующих продуктов.



# Вопросы?

Этот файл: <http://doarn.com/kri2012.pdf>

Узнать больше: [jobs@inteniumstudio.com](mailto:jobs@inteniumstudio.com)