



Microsoft XNA

IVAN KOVIĆ

IVAN PETROVIĆ

Sadržaj

1. Što je Microsoft XNA?
2. Čemu XNA služi?
3. Kome je XNA namijenjen?
4. Od čega se XNA sastoji?
5. XNA Framework
6. Razvoj 3D igre pomoću XNA
7. Zaključak

Što je Microsoft XNA?

- ▶ Integrirani skup alata za razvoj igara
- ▶ Naglasak na jednostavnost i brzinu razvoja
- ▶ 2D i 3D igre
- ▶ Platforme:
 - ▶ Windows PC
 - ▶ XBOX 360
 - ▶ Windows Phone

Čemu XNA služi?

- ▶ Omogućavanje više-platfornskog razvoja igara
 - ▶ Minimalne izmjene izvornog koda
 - ▶ Upravljanje verzijama kroz Solution Explorer
- ▶ Jednostavnost razvoja igara
 - ▶ Korištenje poznatih tehnologija
 - ▶ C#, Visual Studio
 - ▶ Skrivanje low-level operacija
 - ▶ Dokumentacija

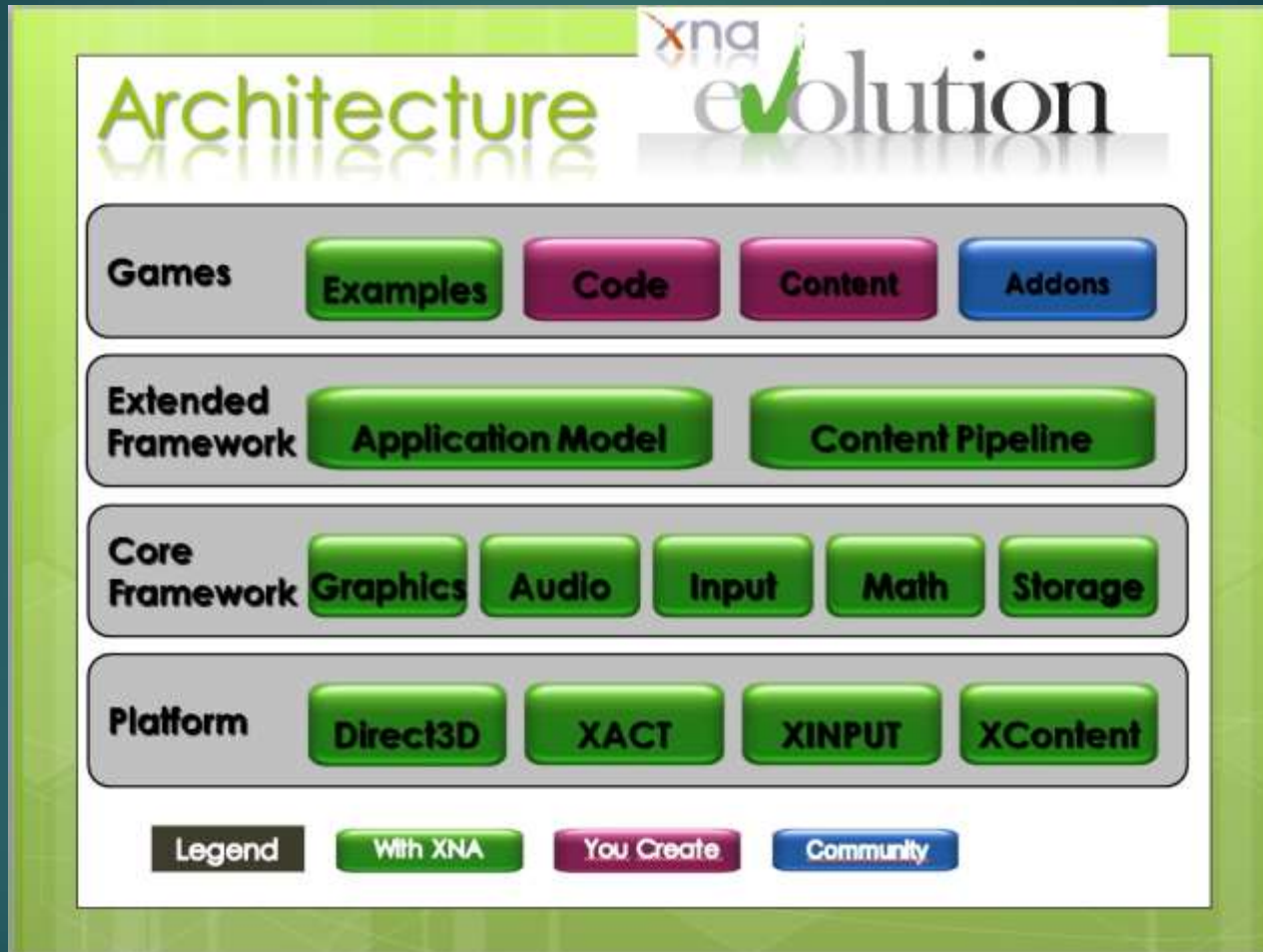
Kome je XNA namijenjen?

- ▶ Nezavisni programeri
- ▶ Studenti
- ▶ Amateri (hobisti)

Od čega se XNA sastoji?

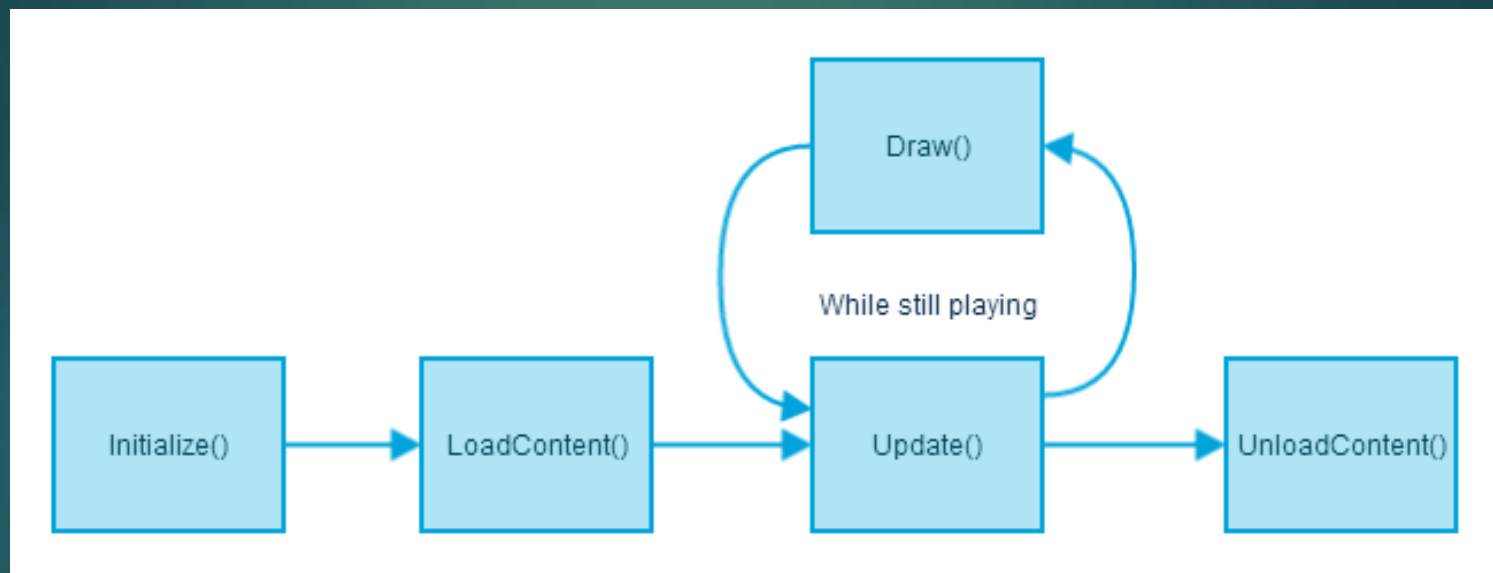
- ▶ XNA Framework
- ▶ XNA Game Studio
 - ▶ Cjelokupna razvojna okolina
 - ▶ Visual Studio, biblioteke, dokumentacija, primjeri...
- ▶ XNA Build
 - ▶ Sustav za upravljanje i optimizaciju resursa
- ▶ XNA Framework Content Pipeline
 - ▶ Konvertiranje resursa u odgovarajući format
- ▶ XDK Extensions
 - ▶ Achievement i leaderboard sustavi

XNA Framework



- 
- ▶ Programiranje na visokoj razini
 - ▶ Platformno neovisan kod
 - ▶ Ponovna upotreba koda
 - ▶ Fokus na samu igru umjesto na tehničke detalje

Razvoj 3D igre pomoću XNA





Demo

Zaključak

- ▶ Prednosti XNA-a:
 - ▶ Korištenje Visual Studio
 - ▶ Programiranje u C#-u
 - ▶ Mogućnost programiranja 2D i 3D igara
 - ▶ Podrška za više-platformski razvoj
 - ▶ Xbox Live Indie Games & Windows Phone Store
- ▶ Nedostaci XNA-a
 - ▶ Microsoft je odustao od daljnjeg razvoja XNA-a
 - ▶ Programiranje isključivo na Windows PC-ima
 - ▶ Podrška isključivo za .NET programske jezike (Visual Basic, C#)