

ПРОБЛЕМИ ІНТЕРАКТИВНОГО ОБМІНУ ІНФОРМАЦІЄЮ У РОЗПОДІЛЬНОМУ ГРАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Орлов Д.М., Бреславець В.С.

Національний технічний університет «ХПІ», м. Харків

Чим більше інтерактивні мобільні додатки, тим складніше стає обмін даними між мобільними пристроями і хмарної інфраструктурою. Якщо додати фактор відмінностей в швидкості передачі даних у операторів зв'язку по всьому світу - отримуємо систему, в якій для забезпечення необхідної користувачам швидкості потрібно враховувати безліч параметрів. Важливим фактором, що впливає на продуктивність додатку та передачі даних до хмарних сервісів в різних регіонах, становлять відмінності між мобільними операторами в різних частинах світу. Таким чином, щоб гра могла працювати в мобільних пристроях з низькою пропускну здатністю виникають проблеми, які більше стосуються маркетингових програм операторів зв'язку. Але несправності можуть виникати і з боку хмарної інфраструктури. У теорії, хмарні сервіси обробки інформації мають справлятися з періодами пікових навантажень, спрощуючи управління додатком, а послуги, що надаються постачальниками хмарних рішень, повинні спростити розробку різних мобільних додатків (не тільки ігор). І можливості хмар дійсно спростили використання нових можливостей, які потребують великих обчислювальних потужностей (таких як доповнена реальність). Успіх додатку підвищує навантаження на платформу провиною чому можуть стати перевантажені сервери. Розробляючи продукт потрібно прораховувати масштаби використання, щоб не виправляти безліч помилок, одночасно вирішуючи проблеми з серверними потужностями. Але, враховуючи досвід у випадках з іншими мережевими платформами минулого, зрозуміло, що наявність всіх цих потужностей не має значення, якщо відсутня можливість підключення до них.