Notas TP CC

* 3 aulas sobre o TP depois intercalar com o TP3 depois o resto é para o TP.

Trabalho de desenvolvimento de programação que envolve sockets em tcp e udp;

Aviso:

1º Propoe um jogo distribuido na internet, quando é colocado um jogo na internet tem-se: um servidor e vários clientes que se ligam ao servidor, se a rede for local normalmente temos um servidor por cada rede local e depois os servidores comunicam e passa informação entre si; Vamos fazer um quizz composto por um desafio que é lançado pelo utilizador o servidor seleciona uma musica da sua base de dados, as respostas e as respostas certas, o jogo só se desenrola quando alguém aceita, têm uma hora marcada; há 10 musicas que são disponibilizadas aos clientes, lança uma musica quando a musica chega toda começa a tocar apresenta as repostas e recolhe a resposta do user vê se está certo e reporta quanto amealhou de pontos e guarda esta informação; Vamos trabalhar em unicast; ao fim de acabar o jogo édevolvida a pontuação e o servidor guarda o ranking;

Muita parte do enunciado é definir a sintaxe dos pacotes a ser trocados, especificação do PDU e do tipo destes; Tem também 5 exemplos para entender a dinâmica do jogo; Tudo isto é passível de ser melhorado, acrescentado, trocado se nós assim decidirmos, tipo acrescentar campos ao pacote, etc. Isto é apenas uma base mínima

Esta é a parte single user depois a multi user:

Em vez de 1 servidor podemos ter vários(só exige 2), e o objetivo é tirar carga à rede, ou seja, se um utilizador quiser jogar u jogo proposto noutro servidor que não o seu local, o servidor que tem o jogo passa os dados ao servidor desse user e joga com o mesmo.

Uma primeira fase do TP deve centrar-se na parte cliente->servidor não nos exigem grandes coisas de broadcast, podemos testar tudo na mesma máquina.

Na segunda parte pedem multi servidores (pelo menos dois), testar a transferência do jogo entre os dois servidores.