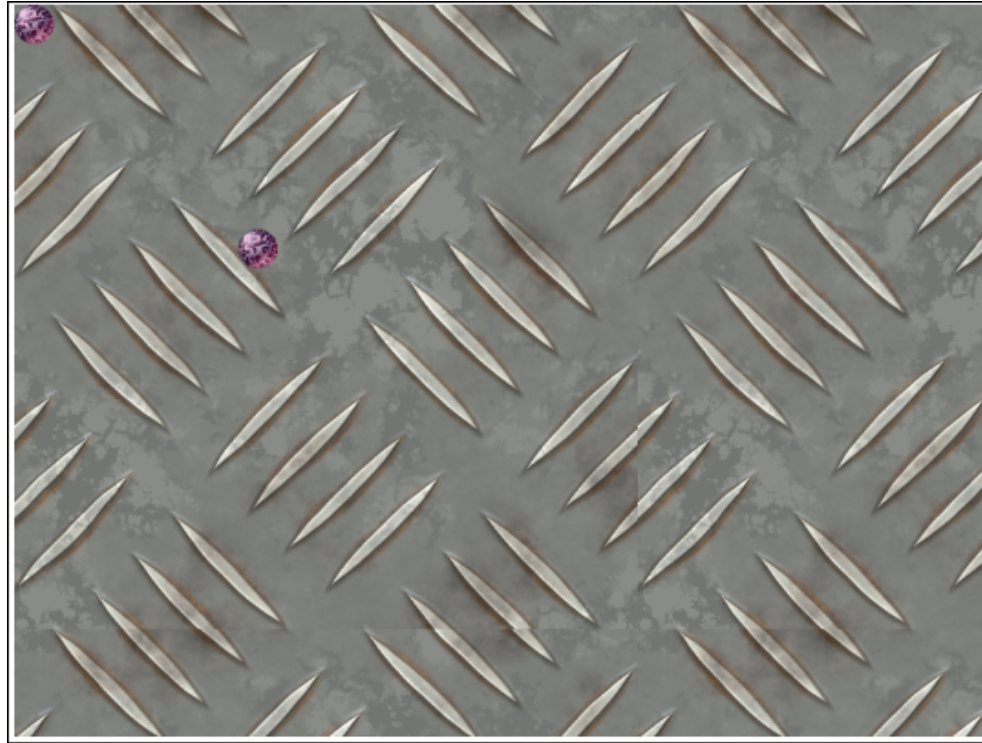


ascan.io



André Brait e Diego Ascânio

Tecnologias:

- Phaser.io (Framework de games ARCADE HTML5)
- Eureka.io (RPC em javascript)
- Node.js (Server side)

O que foi feito

- Spawnar personagem em posição $(100i+100, 100i+100)$; $i = 0 \rightarrow$ numero de personagens
- Mover-se para a posição apontada inicialmente pelo mouse do jogador e depois teleportar para a posição final do jogador
- Funções para atualização dos movimentos dos personagens na tela

O que faltou fazer

- Spawonar Alimentos
- Alimentação (Que utilizará exclusão mútua)
- Crescimento do jogador

Referências Bibliográficas:

- <http://phaser.io/learn> - Tutoriais do Phaser
- <http://ezelia.com/2014/tutorial-creating-basic-multiplayer-game-phaser-eureca-io>
- Creating a basic multiplayer game with phaser and eureca.io