



ENGENHARIA INFORMÁTICA

Arquiteturas Móveis – 2020/2021

Trabalho Prático - Póligono

Filipe Silva (2016020567) – PL

Coimbra, 2021

SUMÁRIO

Introdução.....	3
1. Polígono	4
1.1. Descrição das principais opções tomadas na implementação.....	4
1.2 Lista resumida dos principais ficheiros criados.....	4
1.3 Interface de utilizador.....	5
Considerações finais.....	6

Introdução

O presente relatório foi elaborado no âmbito da disciplina de Arquiteturas Móveis para o segundo trabalho prático.

1. Polígono – Android

1.1. Descrição das principais opções tomadas na implementação

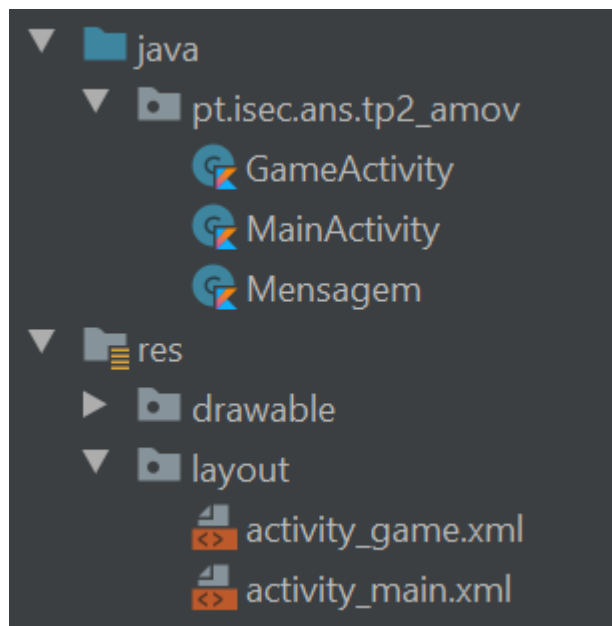
Armazenamento de dados:

Foi utilizado a firebase cloud da google para armazenar os dados

Comunicacao:

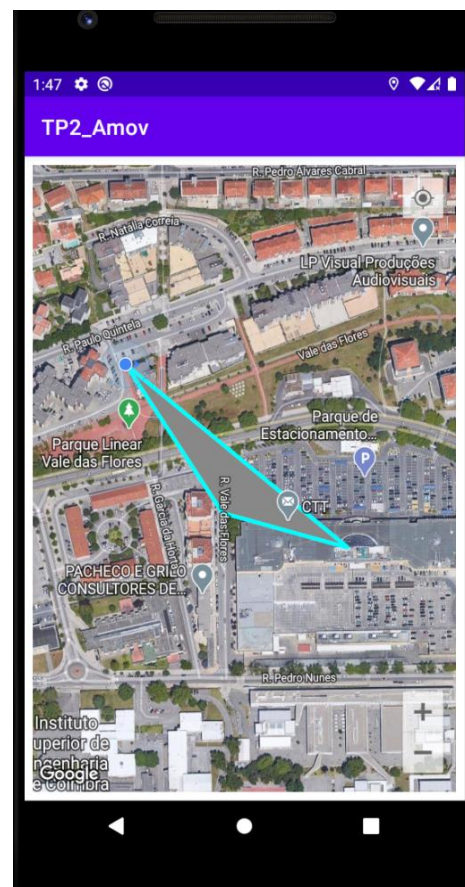
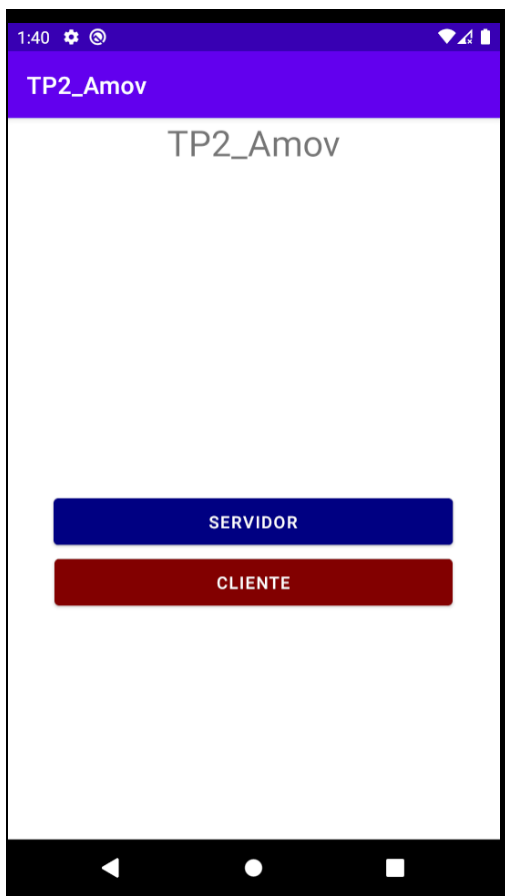
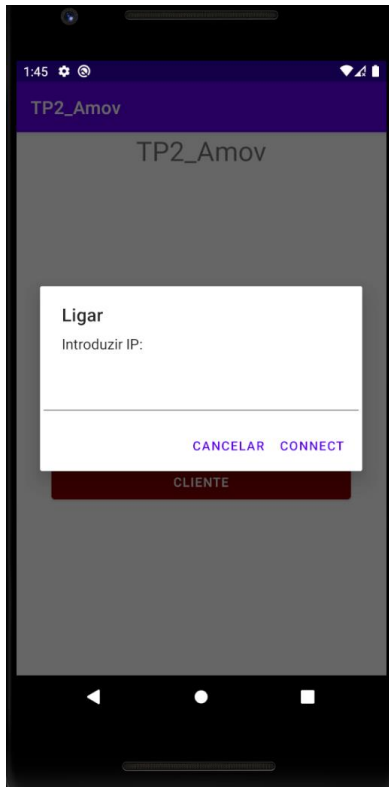
Inicialmente a comunicação é feita por sockets TCP entre servidor e clientes, no momento que se inicia o jogo a comunicação é unicamente feita pela cloud.

1.2 Lista resumida dos principais ficheiros criados



- GameActivity: Onde é processado a logica do jogo
- Main Activity: Onde é processado o inicio do jogo
- Mensagem: Estrutura de dados para a comunicação TCP
- activity_game.xml: Layout do jogo
- activity_main.xml: Layout inicial/

1.3 Interface de utilizador



Considerações finais

Com este trabalho prático, foi-me possível adquirir e consolidar conhecimentos. Na minha opinião, foi uma mais valia na medida em que, foi bastante interessante e desafiante fazer este trabalho dentro do prazo disponibilizado.