

# Concorrência e Conectividade

---

**Coordenador:** Everton Vinicius

**Quadro:** Felipe Amorim

**Mesa:** Leonardo Oliveira

## Sessão 03 - 26/08

### Questões

---

- \* Como saber se um cliente se desconectou do servidor?
- \* É viável e eficiente manter todos os jogadores conectados simultaneamente cada um em uma thread no servidor?
- \* Como um servidor de fato funciona?

### Idéias

---

- \* Implementar uma estrutura de persistência de dados.
- \* Usar um token pra verificação do usuário.
- \* Automatizar o login utilizando um arquivo com login e senha padrão. Como um Json ou TXT.
- \* Usar MAKE.
- \* Usar um loop de *receive* e quando ele sair do loop, e parar de receber stream, fecha a porta.
- \* Abrir a conexão para enviar uma requisição, e após enviar, fechá-la para evitar muitas threads.
- \* Implementar balanceamento de carga.

## Fatos

---

- \* Nenhum fato foi definido durante sessão. \*

## Metas

---

- \* Trazer descrição e conjunto de regras da ideia do seu próprio jogo.

## Desenvolvimento:

- \* Implementar alguma estrutura pra permitir manter vários usuários conectados ao servidor sem problema.