

Pokering

Alunos: Gabriel Luciano, Geovane Fonseca
Luigi Domenico e Paulo Junio

• Belo Horizonte, 28 de Novembro de 2019 •

Sumário

- Aplicação
- Seção Crítica
- Tecnologias Utilizadas
- Arquitetura
- Funcionamento

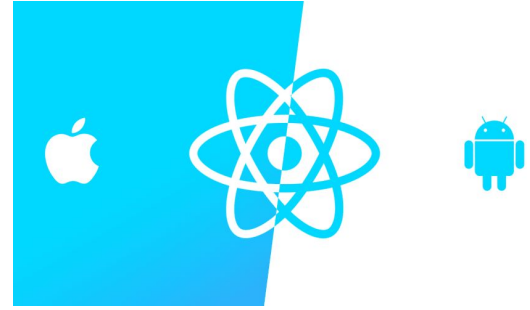
A aplicação

- Aplicativo de captura de Pokémon
 - Utilizando o conceito de Token Ring
- Um Pokémon é escolhido aleatoriamente para ser capturado
- Um token é distribuído entre todos os usuários
 - Usuário que tem o token pode capturar o Pokémon
- Aplicação utiliza o PokéAPI obter as informações dos Pokémon

Sessão Crítica

- Aplicativo controla a sessão crítica usando o Token
- A sessão crítica do aplicativo é a captura do Pokémon
 - O aplicativo controla pelo Token, quem poderá capturar o Pokémon
 - Usuário sem o token não pode capturar o Pokémon
- A cada certo tempo o Token é redistribuído para outro usuário
 - Caso o Token volte para o primeiro usuário, o Pokémon é trocado

Tecnologias Utilizadas

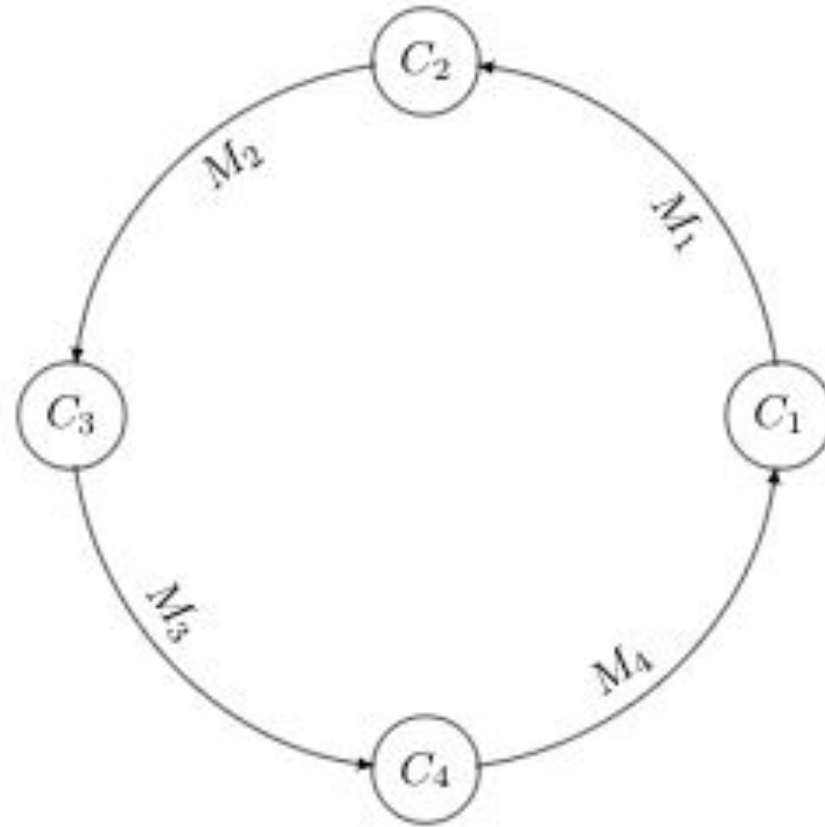


Tecnologias Utilizadas



Arquitetura

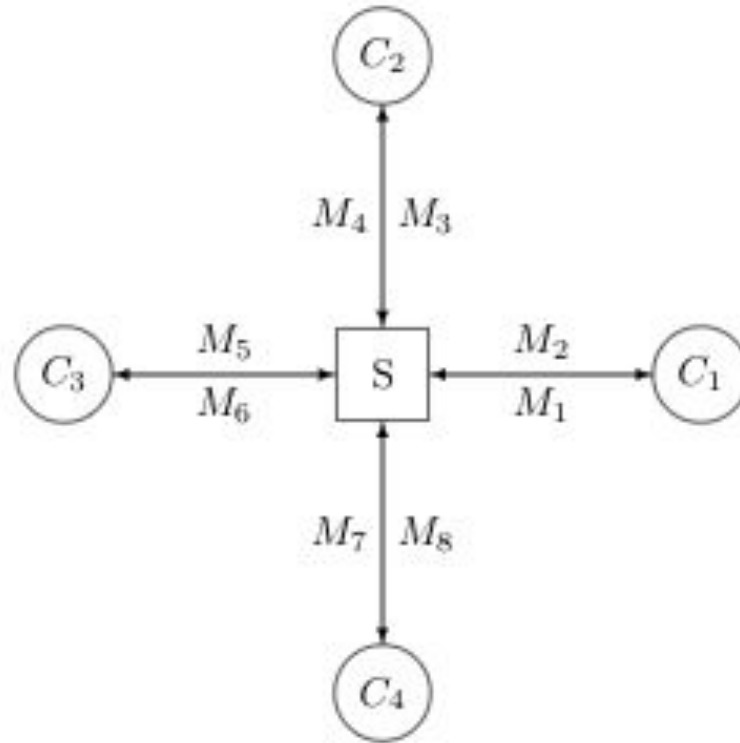
Na teoria ...



N-1 mensagens

Arquitetura

Na prática:

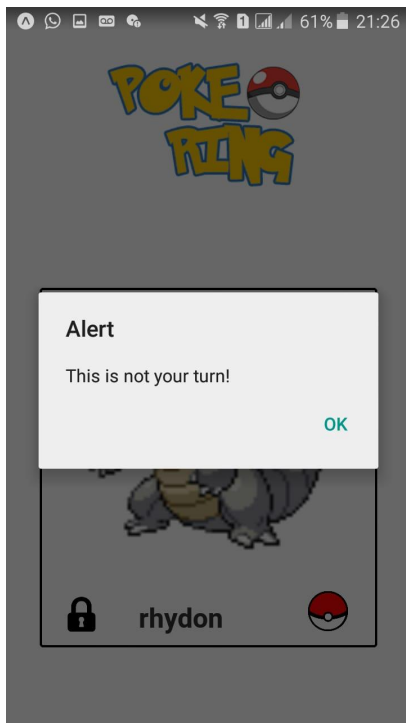


$2*(N-1)$
mensagens

Funcionamento



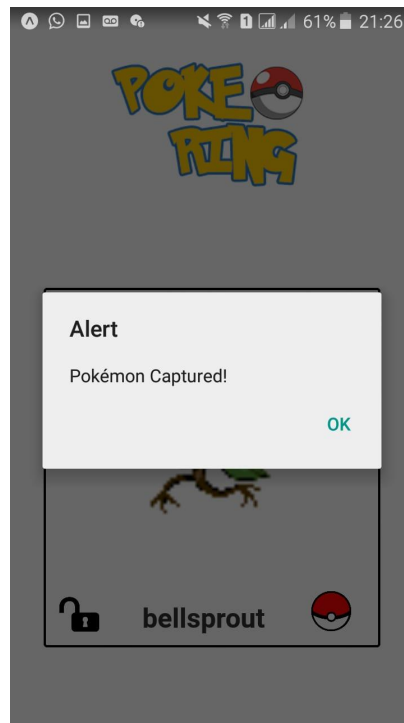
Sem token



Captura (Sem token)



Com token



Captura (Com token)