

Trabalho Prático N°2 – Desenho e implementação de um jogo distribuído na Internet

Jorge Ferreira, José Pereira, and Pedro Cunha

Universidade do Minho, Departamento de Informática, 4710-057 Braga, Portugal
{a64293,a67677,a67680}@alunos.uminho.pt

Abstract. Neste relatório iremos apresentar a nossa resolução do trabalho prático de Comunicação por Computadores. Vamos descrever o essencial do projecto assim como a sua implementação e algumas decisões tomadas. No fim vamos apresentar alguns testes da aplicação.

1 Introdução

Este trabalho requer que seja desenvolvido um jogo baseando-se na distribuição de conteúdos com interação dos utilizadores. A aplicação não pode basear-se em tecnologia baseada em http logo deverá implementar comunicações entre servidores e comunicações UDP entre clientes e servidores. O objetivo do jogo é vários jogadores jogarem um desafio de perguntas de escolha múltipla onde o vencedor é o utilizador que acertar mais perguntas sendo que o critério de desempate é o tempo de resposta às questões certas. No fim do jogo a pontuação é integrada no score global do utilizador.

2 Implementação

2.1 Bibliotecas Utilizadas

As bibliotecas externas que foram utilizadas para a realização do projecto foram as seguintes:

- *Apache.IOUtils* - Foi utilizada para utilizar o método que transforma um ficheiro num array de Bytes. As restantes classes da biblioteca Apache foram incluídas para evitar possíveis situações de incompatibilidade.
- *JLGui.BasicPlayer* - Foi utilizada para reproduzir a Música.

3 Modo de Funcionamento

4 Conclusão