



CREATING
CREATORS



Engenharia Informática 2023/2024

Docente: André Sabino

Duarte Cavaleiro nº20211026
Francisco Santos nº20211206
Marco Camargo nº20211019
Mariana Gonçalves nº20210539

ÍNDICE

- 1.** Introdução - O que é MiniGamerino?
 - 1.1. Objetivos
 - 1.2. Público Alvo
- 2.** Inspirações
- 3.** Arquitetura da Solução
- 4.** Mockups
- 5.** Planos de Produção

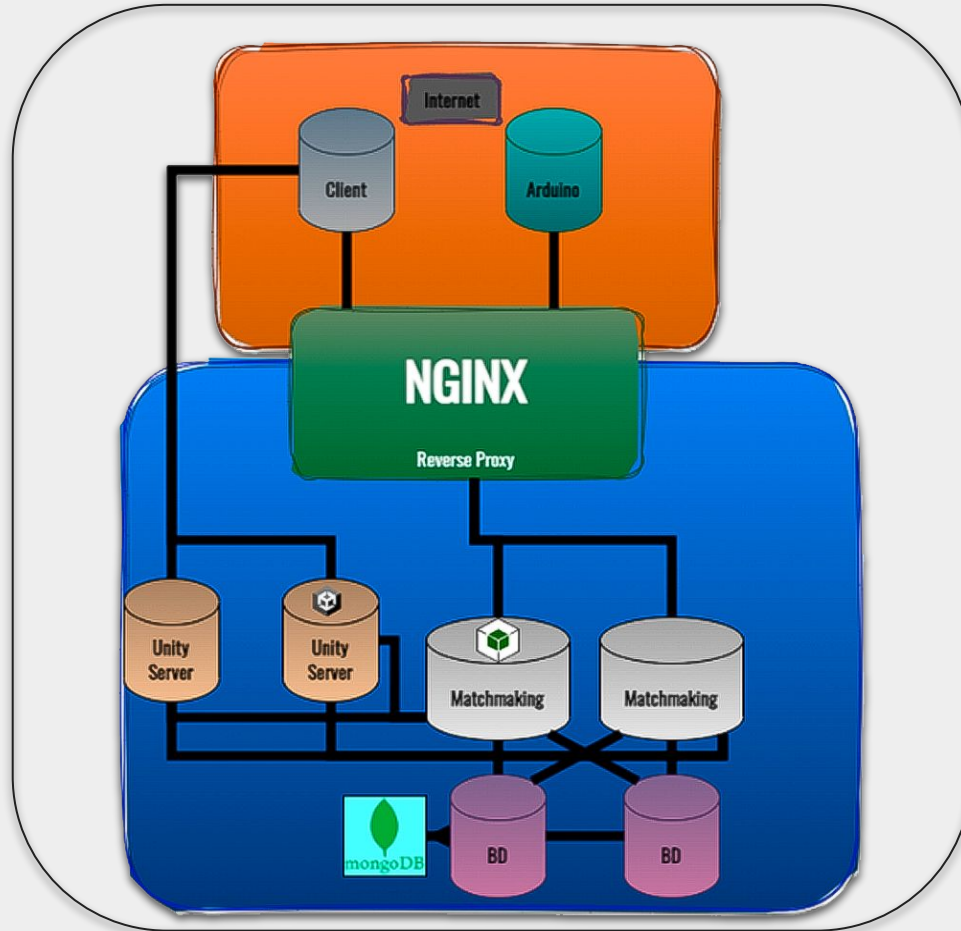
INTRODUÇÃO E OBJETIVOS

INSPIRAÇÕES



ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

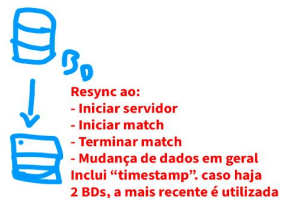
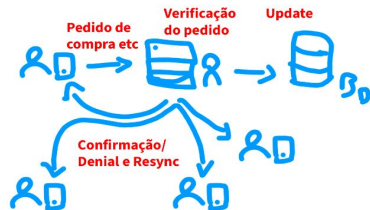
ARQUITETURA PARA SISTEMAS DISTRIBUÍDOS



ARQUITETURA PARA DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Server

- Array local dos dados dos jogadores
- Server-Authoritative



Match

Início

Transmissão da informação de todos os outros jogadores.

Antes do Minigame

Envio e contagem dos votos. Envio de qual minigame será jogado.

Após Minigame

Update do servidor. Envio ao IoT.

Término

Resync geral com distribuição de recompensas.

Client

A infraestrutura do jogo previne exploits diretos por parte do cliente em termos à progressão das matches e recompensas, mas não previne cheating. Logo, cada minigame precisa ser feito de maneira que não possam ser abusados.

Envio das ações dos jogadores. Caso essas sejam inválidas ou ilegais, o servidor irá mandar o client atualizar com a ação "correta".

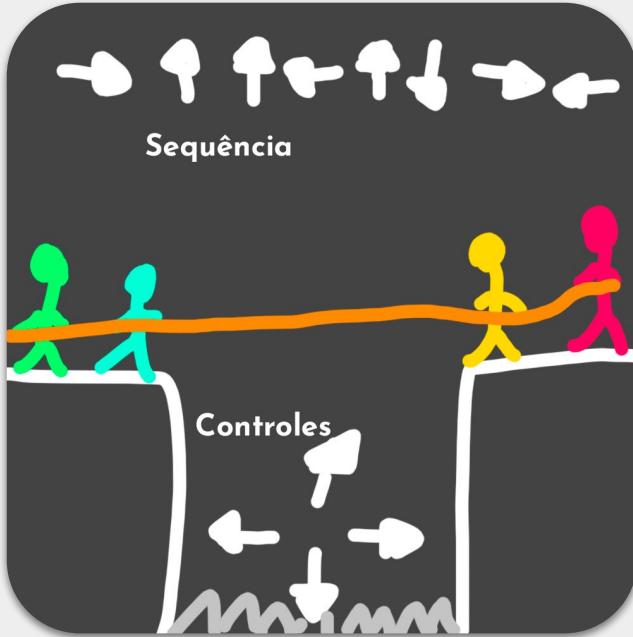
Regras e lógica do jogo, "scores", verificação das ações dos jogadores.

Rendering, controladores do cliente, etc.

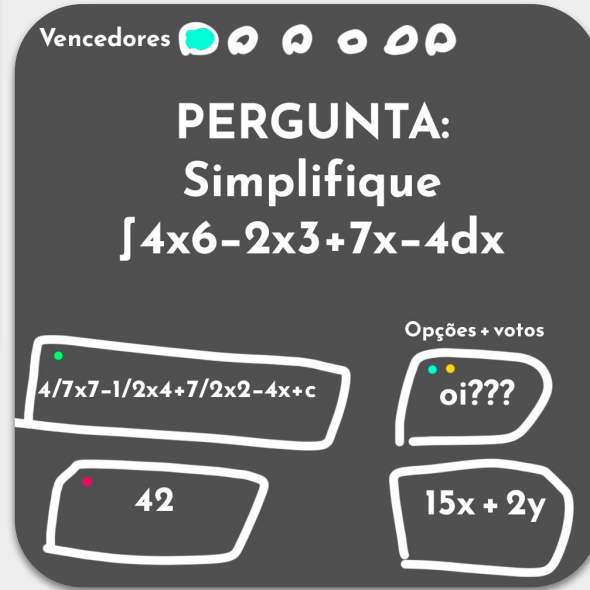
Resync das posições dos outros jogadores, rendering e estado do jogo. Caso o jogador tenha feito uma ação ilegal, ela será corrigida.

Isso acontece antes da etapa de input do cliente na frame.

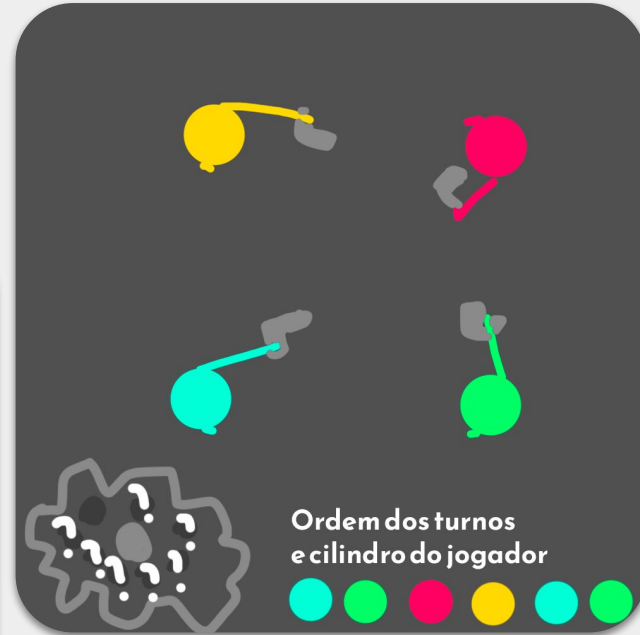
MOCKUPS



Mini jogo Cabo-de-Guerra



Mini jogo Quiz



Mini jogo Roleta Russa

PLANOS DE PRODUÇÃO

