Social Game

# GLOBAL

**Objetivo**: Expandir a sua rede social, com o objetivo último de ter a maior e mais forte rede social possível.

Aumentar rede => Fazer missões

Missões:

* Tornar-se amigo de alguém N graus de distância (N diretamente proporcional a dificuldade)
* Níveis mais baixos:
  + Alvo sugerido por base as tags e conexões.
* Níveis avançados:
  + Random
* Para avançar nas missões - Fazer amigos:
  + Realizar mini-jogos: (apresentados em janela sobreposta)
    - Enforcado
    - Galo
    - Labirinto

**Fazer amigos**: Deslocar-se pelas suas ligações e pedir "introduções" a alguém já conectado à sua rede para propor a ligação.

|  |
| --- |
| Utilizador |
| Tags  Nome  Data de nacimento  Nº tele  Email  LinkedIn  Facebook  Estado humor: alegre, triste, chateado |

Suportar internacionalização.

# JOGO 3D

|  |
| --- |
| NORMAL |
| Rede totalmente simulada  Aprovação de pedidos calculada automaticamente |

|  |
| --- |
| AVANÇADO |
| Rede social real, com utilizadores  Utilizador com estado de humor  Existem ligações  entrega cada jogador (força)  Introdução terá de ser aceite pelo amigo intermédio  Cada jogador pode adicionar tags do seu interesse  É necessário saber informação do jogador (nome, email...) |

Colocação dos nos no espaço + alto quanto + ligações o utilizador tiver

Dimensão depende do nº de tags

Forca de ligação determina espessura da ligação

Visualizar de modo diferenciado o caminho do utilizador ate a outro jogador selecionado (pesquisa ou rato)

Movimento livre da câmara

Detetar colisão com os elementos do mundo

Cada utilizador é centro da sua rede com raio = 2

Navegar a totalidade da rede livremente (eficiente consumo de memoria)

# SITE

Interação pessoa-máquina enriquecida (por ex., através da utilização de AJAX, Themes, Skin, Web parts, Navigation e Profiles).

Registo e utilizadores.

|  |
| --- |
| Anónimo |
| Leaderboard  Dimensão da rede (número de utilizadores),  Tag cloud das tags de todos os utilizadores  Tag cloud das tags de todas as relações |

|  |
| --- |
| Registado |
| Rede social real, com utilizadores  Utilizador com estado de humor  Existem ligações  entrega cada jogador (força)  Introdução terá de ser aceite pelo amigo intermédio  Cada jogador pode adicionar tags do seu interesse  É necessário saber informação do jogador (nome, email...) |

Leaderboard:

* Top 10
  + Posicao actual do utilizador
    - Dimensao da rede
    - Fortaleza da rede
    - Tags

# Módulo de inteligência artificial

* Desenvolvido em Prolog.
* Responsável pela lógica dos mini jogos.
* Deve estar integrado com o resto do projeto.
* Implementado como um componente local da aplicação ou como um serviço web.
* Devem ser implementadas as seguintes funcionalidades:
  + Determinar o tamanho da rede de um utilizador (até 3º nível).
  + Obter os amigos que tenham em comum X tags sendo X parametrizável. Deve ter em atenção que duas tags sintaticamente diferentes podem ter o mesmo significado semântico (e.g. C# e CSharp).
  + Sugerir conexões com outros utilizadores tendo por base as tags e conexões partilhadas (até 3º nível).
  + Determinar o caminho mais forte (segundo um peso dado à ligação que reflete a natureza da relação - família, amigo, conhecido, etc.) e o mais curto entre dois utilizadores.

# Infraestrutura computacional

* - As máquinas de instalação e demonstração não devem ter instaladas as ferramentas de desenvolvimento nem devem executar as aplicações dentro dos ambientes de desenvolvimento.
* - Usar máquinas virtuais da infraestrutura do DEI.
* - O servidor Windows deve ser monitorizado em diversos aspetos, pretende-se que numa máquina virtual disponibilizada para o efeito (servidor Linux), seja configurado o serviço NAGIOS.
* Estão previstas quatro formas de monitorização, devendo ser implementadas as mais adequadas em cada caso:
  + - Direta - os serviços de rede disponibilizados pelo servidor podem ser diretamente verificados usando os “plugins” apropriados
  + - NSClient++ - o serviço pode ser instalado e configurado no servidor Windows. Permite ao NAGIOS através dos “plugins” “check\_nrpe” ou “check\_nt” efetuar diversas verificações do estado interno do servidor.
  + - SNMP – o agente SNMP pode ser ativado e configurado no servidor Windows permitindo então que o protocolo de gestão seja usado pelos “plugins” apropriados no acesso à MIB.
  + - Via HTTP (Web Service) – o site pode estar preparado para disponibilizar informações de estado em determinadas páginas, no NAGIOS será necessário criar um “plugin” ou configurar um já existente de modo a obter essas informações do “site”.
* Devem monitorizar os seguintes elementos:
  + Acesso http - verificar que a página principal do site está acessível através do protocolo HTTP
  + “Webservice” - Verificar o funcionamento do “webservice” que considere mais importante no contexto do projeto.
  + Espaço livre em disco - Se o espaço livre for inferior a 10% do total deve ser emitido um alerta do tipo WARNING, se for inferior a 5% deve ser emitido um alerta do tipo CRITICAL.
  + Taxa de utilização dos CPUs - Se a taxa de utilização for superior a 95% deve ser emitido um alerta do tipo WARNING, se for superior a 97% deve ser emitido um alerta do tipo CRITICAL.
  + Tráfego na interface de rede - se o tráfego médio for superior a 10% da capacidade deve ser emitido um alerta do tipo WARNING, se for superior a 30% deve ser emitido um alerta do tipo CRITICAL.
  + Número de utilizadores registados - Sempre que ocorrer uma alteração no número de utilizadores registados, deve ser emitido um alerta do tipo WARNING.
  + Taxa de “downloads” - Sempre que o número de “download” da aplicação no espaço de uma hora ultrapassar o valor 5, deve ser emitido um alerta do tipo WARNING. Se ultrapassar o valor 100 deve ser emitido um alerta do tipo CRITICAL.

# Valorizações

* Ao passar o cursor por um nó for apresentada uma tip flutuante com informação acerca da pessoa associada a esse nó (OBJ, 3DS ou MDL).
* - Avatar de utilizador (OBJ, 3DS ou MDL).
* - Cada utilizador tem uma indicação visual do “estado de humor”.
* - Criação de efeitos atmosféricos localizados.
* - Inclusão de uma skybox, skydome ou skyplane.
* - Exportação para um ficheiro num formato vetorial (ex., WMF) ou raster (ex., jpeg).
* - Acesso às funcionalidades de pesquisa no grafo a partir do site.
* - Importar ligações a partir de uma conta de Facebook, Linkedin ou outra rede social.
* - Módulo de visualização do grafo do utilizador usando WebGL ou um toolkit JavaScript2.
* - HTTPS no servidor Windows e monitorizar o mesmo através do NAGIOS.