

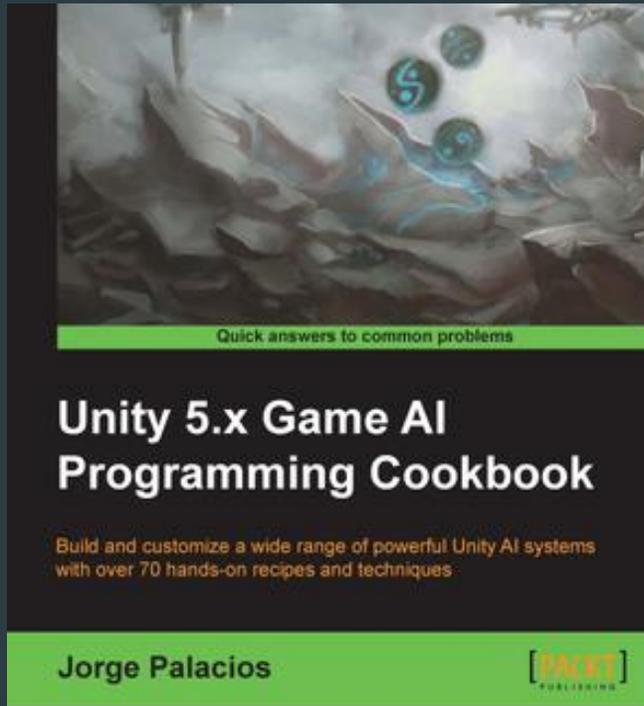
Introducción a juegos multiplayer

Jorge Palacios
Junio 2018



Sobre mi

- ▶ Hago videojuegos
- ▶ Hablo mucho sobre eso
- ▶ Quiero que uds también hagan juegos
- ▶ Rocket League adicto





Agenda

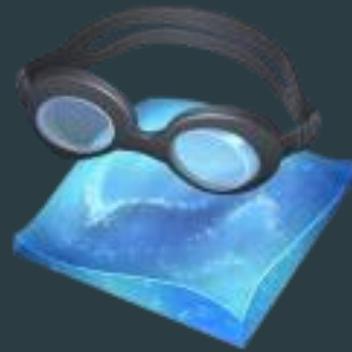
- ▶ Introducción del caso
- ▶ Presentación del trabajo
- ▶ Arquitecturas y ejemplos
- ▶ ???
- ▶ Profit!

Introducción

- ▶ Cliente del cliente, del cliente
- ▶ Juegos multiplayer 1v1 dentro de plataforma de aprendizaje
- ▶ Cero acceso al repositorio



Juegos a desarrollar



Arquitecturas manejadas

“Serverless”

- ▶ El servidor es solo un canal de comunicación
- ▶ Validación en ambos puntos
- ▶ Validación de entrada y de salida



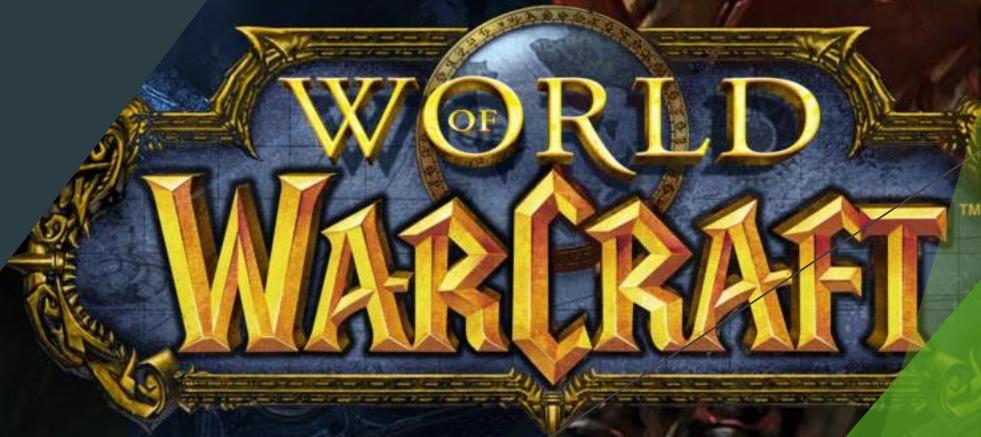


Cliente/Servidor

- ▶ Uno de los clientes toma el rol de servidor
- ▶ Cambios de estado en el servidor toman precedencia
- ▶ Sincronización de los demás clientes al estado del servidor
- ▶ Si el servidor cae, el juego termina (es injusto)

Cliente - Servidor

- ▶ Servidor mantiene el estado del juego
- ▶ Clientes sincronizan con el servidor
- ▶ El juego no depende de un cliente, por lo que es más justo



Retos

- ▶ Control de latencia
- ▶ Predicción de comportamiento
- ▶ Sincronización
- ▶ Desarrollo de física en red



¿Dónde comenzar?





¡GRACIAS!

▶ pctroll@gmail.com

▶ [@pctroll](#)