

A solução proposta, no contexto de sistemas distribuídos, é um jogo online multiplayer com arquitetura cliente-servidor chamado TankFront, onde dois jogadores controlam tanques que se movem livremente usando as setas direcionais e atiram com a tecla espaço. O objetivo é destruir o adversário e ser o último tanque sobrevivente antes que uma zona vermelha cubra todo o mapa.

O método de construção será realizado por meio de WebSocket, devido à necessidade de comunicação em tempo real para atualizar as posições dos jogadores, ataques e colisões.

O servidor, desenvolvido em Node.js, é responsável por gerenciar as conexões, controlar as posições e detectar colisões entre os tanques. Após processar as ações, ele atualiza o estado global do jogo e envia as novas informações para ambos os jogadores.

O cliente, construído com HTML, CSS e JavaScript, renderiza o jogo na tela e interpreta os comandos do teclado.