

Relatório Final de Aplicações e Serviços na Web

Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa

Rafael Cruz 50380 – 120h

João Ferreira 49980 - 120h

Pedro Meireles 50008 - 20h

Informações

No início do semestre foi nos proposta a realização do Pandemic, um jogo de estratégia cooperativo multiplayer.

De início o projeto estava dividido em quatro entregas mas mais tarde foi encurtado para a apenas três devido a complicações de tempo. Durante a realização do projeto também encontramos algumas peripécias, como a sobrecarga dos servidores onde os projetos de todos os grupos estão ‘sediados’, como tal recorremos a outros serviços de web hosting com a plataforma de desenvolvimento web WAMP e a infraestrutura na cloud, Digital Ocean.

No nosso trabalho usámos a pilha LAMP como o modelo arquitetural de serviços na web e a framework de MVC para PHP, CodeIgniter bem com a API da GoogleMaps de JavaScript para a jogabilidade

Instruções

URL Home da aplicação: <http://appserver-01.alunos.di.fc.ul.pt/~asw011/etapa2/codeigniter/index.php/home>

Na página home podemos ir para o registo e para o login.

Realizado o registo o utilizador pode fazer login que pode ser realizado com (username, password) , (email, password) ou (email, username, password).

Credenciais de utilizadores:

email:ss

username:ss

password:ss

pergunta de segurança:ss

email:rr@g.com

username:rcc

password:pass

email:mvc@gmail.com

username:mvc

password:pass

email:ola.com

username:jhonny

password:pass

ADMIN

username: rcc

password: pass

Componentes e Mecânicas:

Ponto 1:

Todos os desafios foram realizados excepto algumas funcionalidades extra da alínea c.

Ponto 2:

Este ponto não foi concretizado.

Componente dinâmica e usabilidade:

Achamos que tanto o ponto 1 e o ponto 2 foram concretizados de forma eficiente pois o jogo apresenta uma jogabilidade assíncrona muito agradável.

O chat está implementado no lobby.

No ponto 3 pensamos que esteja feito mas devido a problemas no servidor não conseguimos testar e ver resultados que nos dêem a certeza que esteja tudo certo.

(O ponto 3 apresenta de forma rudimentar os jogos a decorrer e já terminados).

Webservice:

url para o webservice: <http://appserver-01.alunos.di.fc.ul.pt/~asw011/soap/login.html>

1. O utilizador coloca o nome do jogo no form e carrega no primeiro submit

Se o jogo ainda não tiver sido começado será informado que o jogo ainda não existe

Caso o jogo esteja começado são mostradas todas as informações do jogo. Acrescentamos a informação de qual é o jogador a jogar.

2.O utlizador coloca os parametros e pode fazer uma jogada que pode ser aceite ou não. No caso de ser aceite o webservice responde ACEITE e a jogada é feita na aplicação mostrada assincronamente as novas jogadas que se pode fazer e o mapa de acordo com a mudança.

Nota: No infoJogo é possível ver qual o ID do jogo no primeiro parametro para colocar no fazJogada.

Parametros:

ID do jogo

username

password

jogada

cidade

