



Jogos

START

MENU



O que são jogos?

Um jogo eletrônico, ou game, é uma aplicação interativa voltada ao entretenimento. É um produto de software, e como tal passa por um certo número de fases durante o seu desenvolvimento.



Desenvolvimento

1. Concepção e roteiro

(temática, enredo, história)

2. Programação

(engine, linguagem, códigos)

3. Design

(personagens, cenários)

4. Música

(trilha sonora, ruídos, efeitos)

5. Testes

(versão alfa, beta)





Sistemas distribuídos em jogos

Podemos encontrar a utilização de sistemas distribuídos principalmente em jogos chamados MMOs (Massively Multiplayer Online). São títulos em que você joga com centenas de pessoas ao mesmo tempo conectadas à internet.

Geralmente utilizam um servidor central, recebe os comandos dos jogadores, modifica o estado do jogo com base nessas ações e devolve a resposta aos jogadores. Pode ser usado clusters para suprir a demanda por processamento.

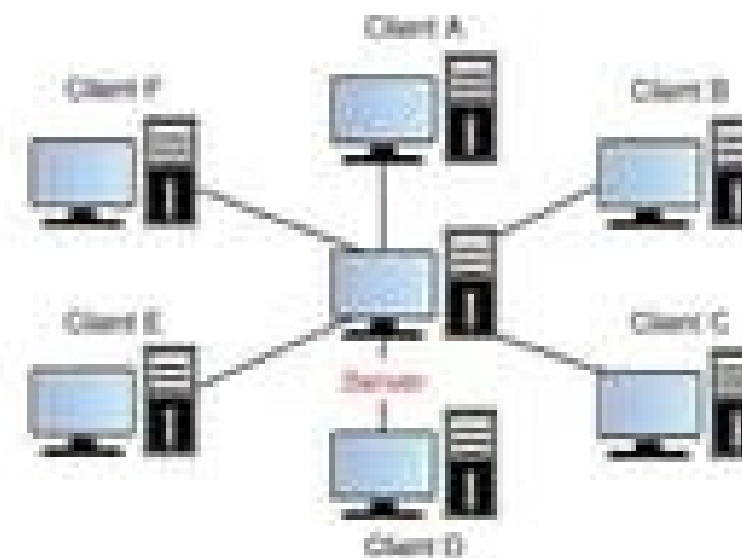


A arquitetura cliente-servidor supre diversos aspectos necessários para a execução satisfatória de jogos do tipo MMO, o que inclui um alto nível de controle sobre o sistema como um todo, facilitando tarefas como autenticação, persistência e segurança.



Arquitetura Cliente - Servidor

- Uma das instâncias do jogo funciona como um servidor
- Cada cliente só se comunica com o servidor
- Para n clientes, haverá n conexões com o servidor



Topologia Cliente - Servidor

Obrigada!



Hellen
Moraes



Geneviê
Bueno



Maurício
Gonçalves