

Plano de Trabalho de Conclusão de Curso

Proposta de uma arquitetura para servidores de jogos massivos

Marlon Henry Schweigert – `marlon.henryt@magrethealabs.com`
Charles Christian Miers – `charles.miers@udesc.br` (*orientador*)

Turma 2018/1 – Joinville/SC

1 de Fevereiro de 2018

Resumo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. **Palavras-chave:** *arquitetura, redes, jogos, desenvolvimento ágil*

1 Introdução e Justificativa

Jogos de interpretação multijogador massivos surgiram de uma categoria de jogos de mesa baseados em representação de personagens nomeado como *Role-Playing Game* (RPG), exemplos de *Dungeon and Dragons* [TSR e Gygax 1980]. A principal característica desse estilo de jogo é a comunicação e representação virtual de um mundo onde cada jogador pode interagir com objetos virtuais ou outros jogadores, tendo como maior objetivo do jogo a resolução de problemas e desenvolvimento do personagem [Hanna].

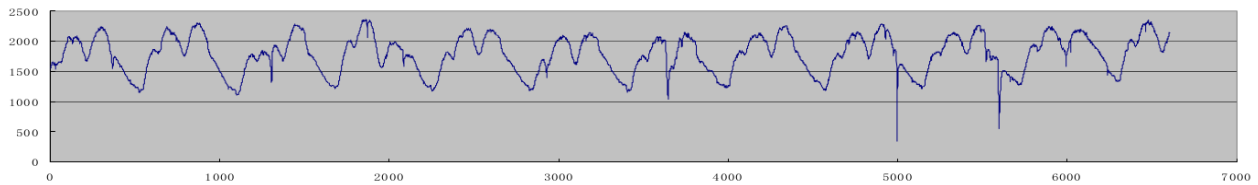
O mercado de jogos massivos vem crescendo desde 2012 [Bilton 2011], sendo 2016 um dos mais lucrativos até então segundo o site Statista [Statista 2016]. A sua projeção para 2018 é que sejam arrecadados mais de 30 bilhões de dólares americanos com essa categoria de jogos [Statista 2017], um aumento de 20

Se faz de extrema importância a pesquisa sobre este gênero para melhorar a qualidade de serviço e otimizar o transporte de dados entre o cliente e o serviço online. Um dos grandes problemas atuais é a escalabilidade e qualidade desses serviços, visto que temos que entregar um serviço escalável conforme a demanda de usuários sem perder tempo de resposta, tornando um serviço crítico e sensível a pequenas alterações e detalhes de sua implementação.

A Figura 1 mostra um serviço de MMORPG utilizando 4 servidores distintos separados por um multiplexador. Pode-se perceber que existem picos próximos a 2250 conexões.

A análise realizada por [Huang, Ye e Cheng 2004] mostra um jogo de pequeno porte. Jogos de porte maior podem conter milhares de jogadores online simultaneamente. Um exemplo é o jogo

Figura 1: Plot gráfico comparando o número de conexões ao decorrer de 11 dias [Huang, Ye e Cheng 2004].



RuneScape, a qual possui 90 mil jogadores online simultaneamente [Jajex 2018].

Em geral, serviços para essa categoria de jogo tendem a transitar e manipular uma quantia grande de dados, e por esse motivo torna-se alvo de diversas pesquisas nas áreas de sistemas distribuídos e redes de computadores.

Nos últimos anos houve um elevado investimento na pesquisa nas áreas de BigData e Sistemas Distribuídos para suprir a demanda do mercado. Essas pesquisas revelaram novos métodos viáveis de replicação de dados, chamadas remota de procedimentos e sincronização de alto desempenho com o objetivo de tornar viável escrever aplicações de grande porte com menor custo computacional. Essas pesquisas trouxeram vários avanços tecnológicos a qual atualmente já encontram-se desenvolvidos e aplicados em diversas tecnologias disponíveis de forma OpenSource. Grandes exemplos são novos bancos de dados que desprezam o princípio ACID e tomam o BASE como novo princípio, linguagens de programação a qual foram pensadas para serem facilmente escaláveis e modularizadas e a utilização de protocolos de alto desempenho tentando otimizar o máximo possível que pode-se ter sobre o protocolo TCP.

O principal objetivo desta pesquisa é analisar tecnologias atuais nas áreas de BigData e Sistemas Distribuídos para aperfeiçoar e melhorar o fluxo de desenvolvimento desses serviços, tentando resolver algumas questões como:

- Tais tecnologias desenvolvidas para suprir a alta demanda de aplicações que não são sensíveis ao tempo de resposta são eficientes para serviços de jogos massivos?
- Qual o grau de escalabilidade que um serviço usando essas técnicas pode obter?
- Esses serviços são viáveis para projetos reais?
- Quais os pontos fracos que obtemos com a utilização desses serviços?
- É possível obter métricas para comparar com experimentos anteriores e futuros do mesmo segmento?
- Ouve comprometimento da qualidade de serviço ao usuário final? E ouve algum ganho aos desenvolvedores?

2 Objetivos

3 Metodologia

4 Cronograma proposto

5 Forma de Acompanhamento/Orientação

Referências

[Bilton 2011]BILTON, N. *Search Bits SEARCH Video Game Industry Continues Major Growth, Gartner Says*. 2011. Acessado em: 19/01/2018. Disponível em: <<https://bits.blogs.nytimes.com/2011/07/05/video-game-industry-continues-major-growth-gartner-says/>>.

[Hanna]HANNA, P. *Video Game Technologies*. Acessado em: 19/01/2018. Disponível em: <<https://www.di.ubi.pt/agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf>>.

[Huang, Ye e Cheng 2004]HUANG, G.; YE, M.; CHENG, L. Modeling system performance in mmorpg. In: *IEEE Global Telecommunications Conference Workshops, 2004. GlobeCom Workshops 2004*. [S.l.: s.n.], 2004. p. 512–518.

[Jajex 2018]JAJEX. *RuneScape Online Community*. 2018. Acessado em: 01/02/2018 às 01:05. Disponível em: <<http://www.runescape.com/community>>.

[Statista 2016]STATISTA. *Statistics and Facts on MMO/MMORPG gaming*. 2016. Acessado em: 19/01/2018. Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/2290/mmo-gaming/>>.

[Statista 2017]STATISTA. *Games market revenue worldwide in 2015, 2016 and 2018, by segment and screen (in billion U.S. dollars)*. 2017. Acessado em: 19/01/2018. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/278181/video-games-revenue-worldwide-from-2012-to-2015-by-source/>>.

[TSR e Gygax 1980]TSR; GYGAX, G. *Dungeons and Dragons: Players Handbook*. T S R, Incorporated, 1980. ISBN 9780880381048. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=C79xAAAACAAJ>>.

Charles Christian Miers

Marlon Henry Schweigert