

Jogos Multiplayer e Sistemas Distribuídos

Felipe Gabriel Fraga Pinto
Rafael Langaro Passarinho
Rodrigo Resende Moreira

2022

Agenda



- ▶ Arquiteturas Disponíveis



Arquiteturas Disponíveis

Multiplayer local

1. Hotseat
2. Split screen
3. LAN (Local Area Network)



Multiplayer local



**DON'T DEAL
WITH THE DEVIL!**

VPN (*Virtual private network*)



LogMeIn



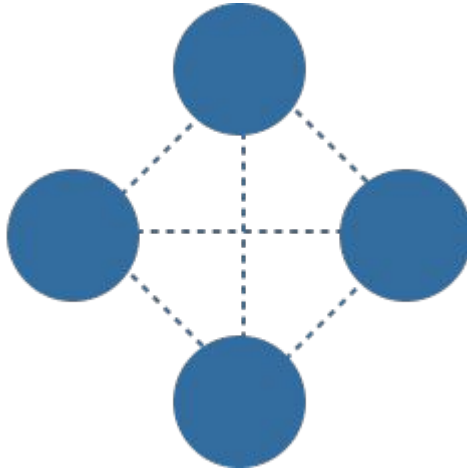
VPN connection



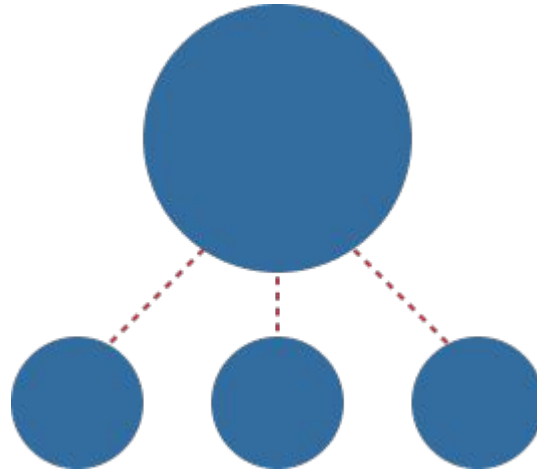


P2P (*Peer-to-peer*)

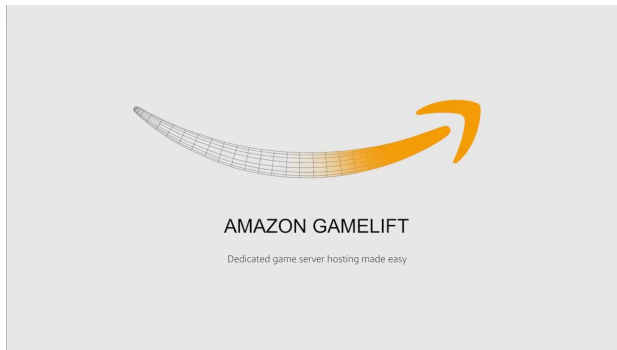
Direct



Player-Hosted



Servidor Dedicado



Comparação

Multiplayer local/LAN

Baixa latência

Baixo custo

Alcance limitado

Sem escalabilidade

P2P

Baixo custo

Maior alcance/escal.

Baixa segurança (cheat)

Vantagem Host



Obrigado

Dúvidas ou sugestões?