

Organização do Software de Frontend

O *software* correspondente ao lado do cliente da aplicação é constituído por cinco componentes principais: *Game*, *Local Data*, *Rule*, *Waiting Room*, *Authors*, *Ranking*, *Requests*, *User Info* e *App*.

O *Game* corresponde à partida em si entre dois jogadores.

A componente da *Local Data* está encarregue de armazenar os dados necessários para a correta apresentação dos conteúdos, por exemplo, as informações de um utilizador autenticado.

Já na *Rule*, são apresentados ao utilizador os diversos parâmetros a definir relativos às regras da partida que este pretende utilizar, passando então posteriormente para o *Waiting Room* de maneira a que o utilizador seja emparelhado com outro com as mesmas regras definidas anteriormente. De notar que, caso um utilizador decida abandonar a sala de espera este pode fazê-lo sem qualquer problema, nunca afetando a navegação dos utilizadores (ele próprio ou algum que pudesse ser emparelhado nas determinadas condições) ou a coerência da base de dados.

Relativamente aos *Requests*, estes recolhem as informações solicitadas à API.

A *App* tem como objetivo apresentar os conteúdos dos respetivos caminhos nesta aplicação.

Já as restantes componentes não tão complexas mas não menos importantes, os *Authors*, *Ranking* e *User Info*, apresentam as informações sobre os autores, classificação dos utilizadores e os detalhes do utilizador autenticado, respetivamente.

Foram também feitas alterações à API, entre as quais: todos os pedidos *GET* que continham um *request body* passam agora a ter as informações nos *headers* em vez de no *request body* e foi criada a funcionalidade do utilizador poder abandonar o *matchmaking*.

Por último, um dos maiores desafios durante a implementação deste projeto foi lidar com a navegação do utilizador entre o momento em que este realiza um pedido e a obtenção da resposta da mesma.

