



# Relatório de Projeto

FASE 2

Grupo 9 | DAW | 9-12-23

47179 – Afonso Cabaço

48264 – João Pereira

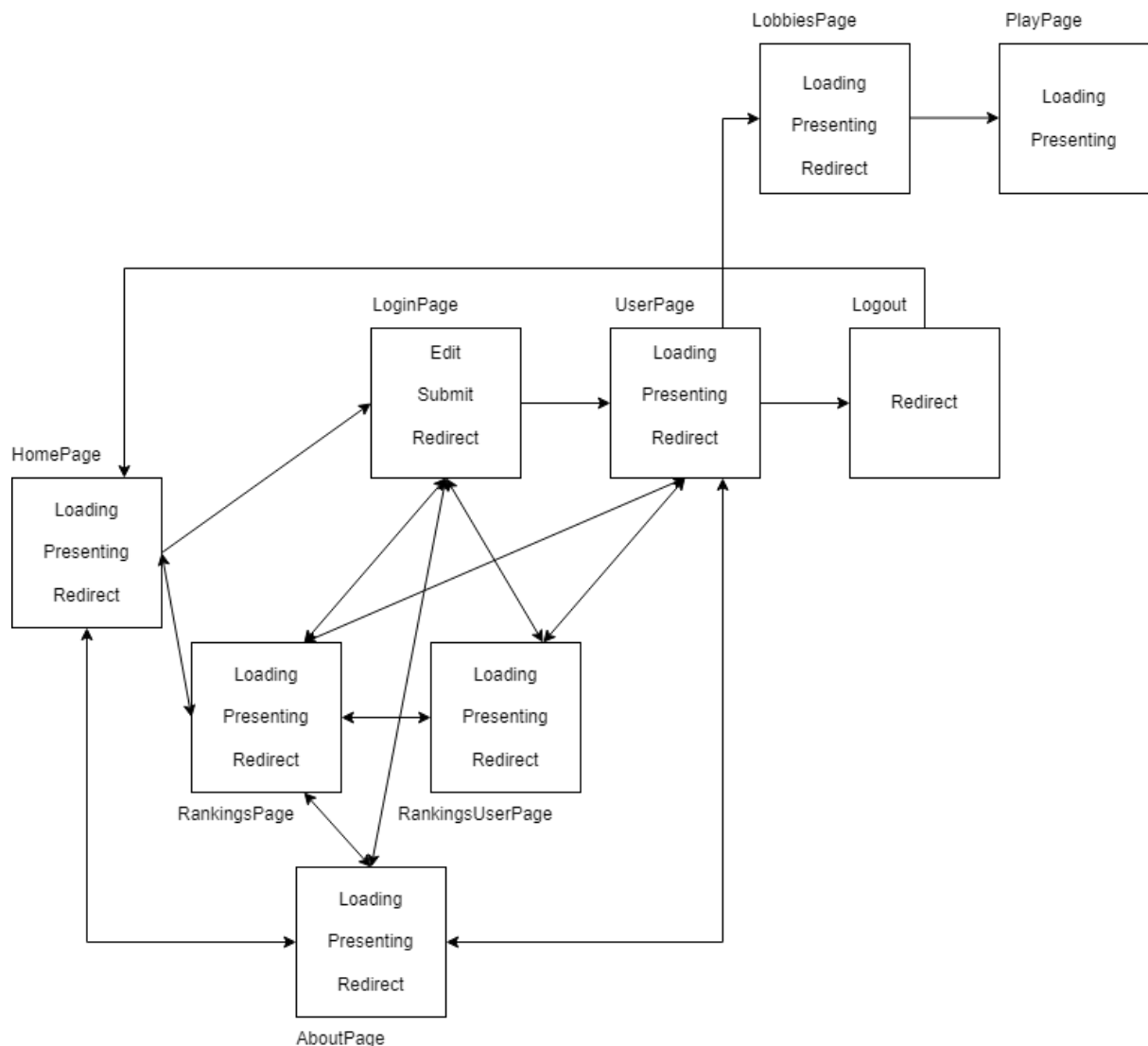
48292 – Tiago Neves

## INTRODUÇÃO

Neste documento iremos reportar os aspetos mais significativos sobre o *design* e implementação do projeto de DAW. Este projeto tem como objetivo realizar uma aplicação inspirada no jogo *Gomoku*.

## IMPLEMENTAÇÃO

Nesta fase do projeto decidimos realizar a organização da aplicação da seguinte forma:



## DESAFIOS de IMPLEMENTAÇÃO

Com esta implementação os maiores desafios que enfrentámos foram:

- Autenticação do utilizador e preservação da autenticação
- Matchmaking

### Autenticação do utilizador e preservação da autenticação

Um dos maiores desafios que enfrentámos foi a realização da autenticação do utilizador. Este problema ocorreu devido a não entendermos, na altura, que deveríamos usar e como usar o componente `httpOnly` para as cookies do utilizador. Ao chegarmos a esta solução conseguimos resolver tanto o problema de autenticação como o da sua preservação, podendo assim navegar pela aplicação sempre autenticados.

### Matchmaking

A ação de matchmaking foi algo trabalhosa devido à lógica do trabalho e tudo o que envolve. Porém, o verdadeiro desafio foi a conversão do que tínhamos originalmente nas respostas provenientes do backend para a sintaxe dos ficheiros `.ts`.