Instituto Superior de Engenharia de Lisboa Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores 2023/2024 Unidade Curricular de Desenvolvimento de Aplicações Web  
Docente Felipe Freitas

**Área Departamental de Engenharia de Eletrónica e**

**Telecomunicações e de Computadores**

**Fase 1**

Autores: 48269 José Borges

48259 Vasco Branco

46080 Sérgio Capela

Relatório para a Unidade Curricular de Desenvolvimento de Aplicações Web Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores

20 – 10 – 2023

## Índice

[Introdução 1](#_Toc4761)

[Modelo Conceptual 2](#_Toc4762)

[Modelo Físico 2](#_Toc4763)

[Especificação Open-API 3](#_Toc4764)

[Navegação na Aplicação 3](#_Toc4765)

[Detalhes do Pedido 4](#_Toc4766)

[Gerenciamento da Conexão 4](#_Toc4767)

[Acesso a Dados 4](#_Toc4768)

[Processamento/Tratamento de Erros 4](#_Toc4769)

[Avaliação Crítica 4](#_Toc4770)

# Introdução

O objetivo deste projeto é o desenvolvimento de um sistema baseado na web que permitirá que vários jogadores joguem o jogo de Gomoku.O domínio da aplicação é baseado em 4 entidades diferentes:

1. User: Um *user* é caracterizado por um número único, um username único e uma password única.
2. Game: Um *game* representa um jogo, identificado por um número único, contendo informação sobre os jogadores que nele participam, o estado e o tamanho do tabuleiro com as posições ocupadas pelas peças, as regras e a variante do mesmo.
3. Ranking: *Ranking* representa a qualificação de cada jogador, sendo identificado pelo número único de user, contendo também o número total de jogos, o número de vitórias e também o número de derrotas do jogador.
4. Lobby: Um *Lobby*representa uma sala de espera para a qual os jogadores são inseridos quando manifestam vontade de jogar, sendo assim contém o identificador do jogador que procura um jogo (e posteriormente também o do seu adversário), as regras, a variante e o tamanho do tabuleiro selecionados pelos jogadores, e também o estado do jogo.

# Modelo Conceptual

Uma imagem com diagrama, esboço, círculo, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Figura - modelo EA

Como referido anteriormente o nosso modelo é composto por 4 entidades, sendo 1 delas fraca.  
Como demonstrado na figura 1, a entidade Ranking é fraca da entidade Player uma vez que quando não existe uma Player não é possível que exista uma Card.