



Relatório do Software Anti-plágio CopySpider

Para mais detalhes sobre o CopySpider, acesse: <https://copyspider.com.br>

Instruções

Este relatório apresenta na próxima página uma tabela na qual cada linha associa o conteúdo do arquivo de entrada com um documento encontrado na internet (para "Busca em arquivos da internet") ou do arquivo de entrada com outro arquivo em seu computador (para "Pesquisa em arquivos locais"). A quantidade de termos comuns representa um fator utilizado no cálculo de Similaridade dos arquivos sendo comparados. Quanto maior a quantidade de termos comuns, maior a similaridade entre os arquivos. É importante destacar que o limite de 3% representa uma estatística de semelhança e não um "índice de plágio". Por exemplo, documentos que citam de forma direta (transcrição) outros documentos, podem ter uma similaridade maior do que 3% e ainda assim não podem ser caracterizados como plágio. Há sempre a necessidade do avaliador fazer uma análise para decidir se as semelhanças encontradas caracterizam ou não o problema de plágio ou mesmo de erro de formatação ou adequação às normas de referências bibliográficas. Para cada par de arquivos, apresenta-se uma comparação dos termos semelhantes, os quais aparecem em vermelho.

Veja também:

[Analisando o resultado do CopySpider](#)

[Qual o percentual aceitável para ser considerado plágio?](#)



Versão do CopySpider: 2.2.2

Relatório gerado por: joao.amadeu@unifio.edu.br

Modo: web / normal

Arquivos	Termos comuns	Similaridade
main.pdf X https://blog.betrybe.com/desenvolvimento-web/udp-diferencas-tcp	98	1,14
main.pdf X https://pt.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_datagrama_do_usu%C3%A1rio	53	0,92
main.pdf X https://en.wikipedia.org/wiki/User_Datagram_Protocol	10	0,15
main.pdf X https://www.techtarget.com/searchnetworking/definition/UDP-User-Datagram-Protocol	7	0,12
main.pdf X https://www.encontrandorespostas.com/article/tratado-com-adenoma-tubular-d5f2764093cb012b?utm_content=params%3Ao%3D1673074%26ad%3DdirN%26qo%3DserpIndex&utm_source=grs-expanded-v1&ueid=ed8c7158-c743-40b5-a545-ab249ec0608a	4	0,10
main.pdf X https://www.khanacademy.org/computing/computers-and-internet/xcae6f4a7ff015e7d:the-internet/xcae6f4a7ff015e7d:transporting-packets/a/user-datagram-protocol-udp	5	0,08
main.pdf X https://www.spiceworks.com/tech/networking/articles/user-datagram-protocol-udp	4	0,06
main.pdf X https://www.cloudflare.com/learning/ddos/glossary/user-datagram-protocol-udp	3	0,06
main.pdf X https://www.encontrandorespostas.com/article/encalheperinefrico-502b6111f6808d81?utm_content=params%3Ao%3D1673074%26ad%3DdirN%26qo%3DserpIndex&utm_source=grs-expanded-v1&ueid=fdf1a741-2c06-4998-8ecb-e834d9289ac6	2	0,05
main.pdf X http://www.google.com.br/url?esrc=s	0	0,00

Arquivos com problema de download

<https://www.cloudflare.com/pt-br/learning/ddos/glossary/user-datagram-protocol-udp>

Não foi possível baixar o arquivo. É recomendável baixar o arquivo manualmente e realizar a análise em conluio (Um contra todos). - Erro: Parece haver uma restrição de acesso para esse arquivo. HTTP response code: 301200 - Server returned HTTP response code: 403 for URL:
<https://www.cloudflare.com/pt-br/learning/ddos/glossary/user-datagram-protocol-udp/>



<https://www.geeksforgeeks.org/user-datagram-protocol-udp>

Não foi possível baixar o arquivo. É recomendável baixar o arquivo manualmente e realizar a análise em conluio (Um contra todos). HTTP response code: 301 - Index 30 out of bounds for length 30



=====

Arquivo 1: [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Arquivo 2: <https://blog.betrybe.com/desenvolvimento-web/udp-diferencas-tcp> (4942 termos)

Termos comuns: 98

Similaridade: 1,14%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento <https://blog.betrybe.com/desenvolvimento-web/udp-diferencas-tcp> (4942 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu¹, Wesley Fantineli Bronzato¹, Rodrigo Moura Juvenil Ayres¹

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present the User Datagram Protocol (UDP) architecture and its main characteristics, through a real world use case - to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it, develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities and benefits of using UDP in applications that require low latency and high performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho é apresentar a arquitetura User Datagram Protocol (UDP) e suas principais caracter?sticas, e atra?ves de um **caso de uso** pra?tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementac,a?o de um servidor UDP tambe?m em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como **suas vantagens** e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera? como objetivo demonstrar as possibilidades e benef?cios **do uso de** UDP em aplicac,o?es que exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?do significativamente nas u?ltimas de?cadas, e com ela, surgiram inu?meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os **em tempo real**. A transmissa?o de dados **em tempo real** é uma necessidade comum em **diversos tipos de** aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o **em tempo real**, streaming de v?deo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissa?o de dados **em tempo real** é o User Datagram Protocol (UDP), que é um protocolo de transporte da **camada de transporte do** modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e ra?pido para transmitir dados pela



rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do **Transmission Control Protocol (TCP)**. Isso torna o UDP uma opção atraente **para aplicativos que** precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos **em tempo real**.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha **em tempo real que permite que os** usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, **e o servidor em** Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, **os protocolos TCP e UDP** são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens **do protocolo UDP** para comunicação **em tempo real**.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede User Datagram Protocol (UDP) é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do **Transmission Control Protocol (TCP)**, que é baseado em conexões e **garante a entrega** ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não **garante a entrega dos dados**, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O **protocolo TCP/IP** é **um conjunto de protocolos** de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o **Transmission Control Protocol (TCP)** e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O **conjunto de protocolos TCP/IP** é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é **um conjunto de protocolos** de comunicação **que permite que** computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: **o protocolo de controle de transmissão (TCP)** e **o protocolo de Internet (IP)**. **O TCP** é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de **pacotes de dados** através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] **o protocolo TCP/IP** é um protocolo de camada de rede. **A camada de rede** é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos **em uma rede**. **O protocolo TCP/IP** é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. **Ele permite que** computadores de diferentes fabricantes e sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] **o protocolo TCP/IP** é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico, transferência de arquivos e compartilhamento de recursos.

De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicação de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicação confiável e eficiente de informações entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informação que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicação UDP é um protocolo sem conexão que é simples e eficiente, mas não oferece garantias de que os pacotes de dados enviados serão entregues corretamente. Em outras palavras, a comunicação UDP é uma maneira simples e rápida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexão completa. No entanto, a falta de conexão também significa que a comunicação UDP não é tão confiável quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissão.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que o UDP é um protocolo simples, sem conexão, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transferência rápida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de vídeo e jogos online. Ao contrário do TCP, que é orientado a conexão, o UDP não estabelece uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmação ou controle de erro. Isso torna a comunicação UDP menos confiável do que o TCP, mas também mais rápida e eficiente em redes com alta latência ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicação UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é possível enviar um pacote de dados para vários dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinatário individualmente. Isso é especialmente útil em aplicações como videoconferência, onde vários participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], o UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para múltiplos destinatários, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a múltiplos receptores.

Uma das desvantagens da comunicação UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissão de dados em função do tráfego da rede, o UDP não possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissão de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissão. De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tráfego e não pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP são enviados para a rede na taxa máxima possível e a rede deve lidar com eles da melhor maneira possível.

Em resumo, a comunicação UDP é um protocolo de transporte sem conexão que oferece uma transmissão de dados rápida e eficiente, mas menos confiável do que o TCP.

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexão e suporte a broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta perfor-



mance, como **jogos online e streaming de vídeo**. No entanto, sua falta de mecanismos de **controle de congestionamento** torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], "Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade."

Dentre **as principais vantagens** da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. **De acordo com** [Jemerov and Isakova 2017], "o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa **do que o Java, o que significa que** você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas." Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] "Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo." Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que "a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin", pois **permite que o** compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo. Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] "o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM." Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, **de acordo com** [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece **uma variedade de** recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o



que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação User Datagram Protocol (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos linhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de ponteiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional,

incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando **a maioria das** bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz **que o Protocolo de Datagrama** de Usuário (UDP) é um protocolo de **camada de transporte** simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente **do TCP**, **UDP** não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, **controle de fluxo** ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da **camada de transporte**. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para **garantir a entrega** confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente.

Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação **em tempo real**, enquanto o código está sendo escrito. Como ficará evidente neste capítulo, esses são apenas alguns dos aspectos em que



o editor do Android Studio se destaca. Embora não seja uma visão geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrirão que alguns desses recursos são comuns à maioria dos editores de código disponíveis hoje, enquanto outros são exclusivos deste ambiente de edição particular.

Com base nessas características, foi feita a instalação do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicação Android, o cliente. Criamos também o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia **UDP por meio do** desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha **em tempo real**. Isso **permite que os** usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados **ao servidor**. **Para** alcançar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo **do processo de** desenvolvimento foi a definição dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criação de salas, a conexão entre clientes, a transmissão de mensagens **em tempo real** e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. **Para o servidor**, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Além disso, para implementar **o protocolo UDP**, utilizamos a API DatagramSocket.

O próximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexões dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criação de salas, conexão e desconexão de clientes, além **de garantir que** as mensagens fossem enviadas de forma segura e **em tempo real** usando **o protocolo UDP**.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usuários se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha **em tempo real**. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, permitindo que os usuários criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Após o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depuração do sistema **para garantir que** estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexão **com o servidor e** a jogabilidade do jogo da velha. Além disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicações com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos **UDP e TCP**.

Com os testes e depuração concluídos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usuário e o aprimoramento do desempenho.

O código fonte do projeto está disponível no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> **para o servidor**. O código para os testes acompanha seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se **que o UDP** apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior **do que o UDP**, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato **de que o TCP é** um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP **é um protocolo sem** conexão. Isso significa **que o TCP precisa estabelecer uma** conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando **o tamanho do pacote é** maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um **caso de uso** prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como **suas vantagens e** limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios **do uso de** UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram **que o UDP** apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.

Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo. Novatec Editora.

Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.

Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.

Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.

McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.

Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019). Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.

Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.

Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.

Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.

Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.

Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.

Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.

Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.

Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.



=====

Arquivo 1: [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Arquivo 2: https://pt.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_datagrama_do_usu%C3%A1rio (2050 termos)

Termos comuns: 53

Similaridade: 0,92%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

https://pt.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_datagrama_do_usu%C3%A1rio (2050 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu1, Wesley Fantineli Bronzato1, Rodrigo Moura Juvenil Ayres1

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present the **User Datagram Protocol**

(**UDP**) architecture and its main characteristics, through a real world use case -

to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation

of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it,

develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental

concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and

limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities

and benefits of using UDP in applications that require low latency and high

performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho é apresentar a arquitetura **User Datagram**

Protocol (UDP) e suas principais caracter?sticas, e atra?ves de um caso de uso

pra?tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a

implementac,a?o de um servidor UDP tambem em Kotlin, e com o conhecimento

obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com

TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como

suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera? como objetivo

demonstrar as possibilidades e benef?cios do uso de UDP em aplicac,o?es que

exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?do significativamente nas u?ltimas

de?cadas, e com ela, surgiram inu?meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os

em tempo real. A transmissa?o **de dados em tempo real** é uma necessidade comum em

diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o **em tempo real**, streaming

de v?deo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissa?o **de dados em tempo real** é o **User**

Datagram Protocol (UDP), que é **um protocolo de transporte da camada de transporte** do

modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e ra?pido **para transmitir dados** pela



rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do Transmission Control Protocol (TCP). Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos **em tempo real**.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha **em tempo real** que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, **e o servidor** em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir **a integridade dos dados** transmitidos.

Por fim, os protocolos **TCP e UDP** são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do **protocolo UDP para comunicação em tempo real**.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede **User Datagram Protocol (UDP)** é uma tecnologia utilizada para a transferência **de dados em** redes de computadores. Diferente do Transmission Control Protocol (TCP), que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, **o UDP é** uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: **“O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão”**.

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o Transmission Control Protocol (TCP) e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos **para garantir a** transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que **“O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente”**.

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] **o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede**. A **camada de rede** é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. **O protocolo TCP/IP é a base da Internet**, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] **o protocolo TCP/IP é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede**, incluindo navegação na web, correio eletrônico, transferência **de arquivos e** compartilhamento de recursos.



De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicação de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicação confiável e eficiente de informações entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informação que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicação UDP é um protocolo sem conexão que é simples e eficiente, mas não oferece garantias de que os pacotes de dados enviados serão entregues corretamente. Em outras palavras, a comunicação UDP é uma maneira simples e rápida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexão completa. No entanto, a falta de conexão também significa que a comunicação UDP não é tão confiável quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissão.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que o UDP é um protocolo simples, sem conexão, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transferência rápida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de vídeo e jogos online. Ao contrário do TCP, que é orientado a conexão, o UDP não estabelece uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmação ou controle de erro. Isso torna a comunicação UDP menos confiável do que o TCP, mas também mais rápida e eficiente em redes com alta latência ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicação UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é possível enviar um pacote de dados para vários dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinatário individualmente. Isso é especialmente útil em aplicações como videoconferência, onde vários participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], o UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para múltiplos destinatários, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a múltiplos receptores.

Uma das desvantagens da comunicação UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissão de dados em função do tráfego da rede, o UDP não possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissão de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissão. De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tráfego e não pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP são enviados para a rede na taxa máxima possível e a rede deve lidar com eles da melhor maneira possível.

Em resumo, a comunicação UDP é um protocolo de transporte sem conexão que oferece uma transmissão de dados rápida e eficiente, mas menos confiável do que o TCP. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexão e suporte a broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta perfor-



mance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade.

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa **do que o** Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas. Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] o Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo. Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin, pois permite que o compilador descubra o tipo de uma variável **sem que o** programador precise especificá-lo. Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM. Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto **e permite que** desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o

que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia **de dados em** repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação **o User Datagram Protocol (Protocolo de Datagrama do** Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se **que o protocolo UDP** permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação **que permite** a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. **Em primeiro lugar**, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos linhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de ponteiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional,



incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda **com o mesmo** nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz **que o Protocolo de Datagrama** de Usuário (UDP) é **um protocolo de camada de transporte** simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. **Diferentemente do TCP**, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, **controle de fluxo** ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end **da camada de transporte**. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção **para garantir a** entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação **em tempo real**, enquanto o código está sendo escrito. Como ficará evidente neste capítulo, esses são apenas alguns dos aspectos em que



o editor do Android Studio se destaca. Embora não seja uma visão geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrirão que alguns desses recursos são comuns à maioria dos editores de código disponíveis hoje, enquanto outros são exclusivos deste ambiente de edição particular.

Com base nessas características, foi feita a instalação do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicação Android, o cliente. Criamos também o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha **em tempo real**. Isso permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcançar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definição dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criação de salas, a conexão entre clientes, a transmissão de mensagens **em tempo real** e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. **Para o servidor**, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Além disso, para implementar **o protocolo UDP**, utilizamos a API DatagramSocket.

O próximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexões dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criação de salas, conexão e desconexão de clientes, além de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e **em tempo real** usando **o protocolo UDP**.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usuários se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha **em tempo real**. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, permitindo que os usuários criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Após o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depuração do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexão com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha. Além disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicações com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depuração concluídos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usuário e o aprimoramento do desempenho.

O código fonte do projeto está disponível no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> **para o servidor**. O código para os testes acompanha seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.



Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se **que o UDP** apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior **do que o UDP**, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo **fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão**, enquanto **o UDP é um protocolo sem conexão**. Isso significa **que o TCP** precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram **que o UDP** apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.

Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo. Novatec Editora.

Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.

Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.

Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.

McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.

Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019). Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.

Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.

Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.

Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.

Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.

Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.

Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.

Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.

Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.

=====

Arquivo 1: [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Arquivo 2: https://en.wikipedia.org/wiki/User_Datagram_Protocol (2917 termos)

Termos comuns: 10

Similaridade: 0,15%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

https://en.wikipedia.org/wiki/User_Datagram_Protocol (2917 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu¹, Wesley Fantineli Bronzato¹, Rodrigo Moura Juvenil Ayres¹

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present **the User Datagram Protocol**

(UDP) architecture and its main characteristics, through a real world use case -

to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation

of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it,

develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental

concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and

limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities

and benefits of using UDP in applications that require low latency and high

performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho é apresentar a arquitetura **User Datagram**

Protocol (UDP) e suas principais caracter?sticas, e atra?ves de um caso de uso

pra?tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a

implementac,a?o de um servidor UDP tambem em Kotlin, e com o conhecimento

obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com

TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como

suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera? como objetivo

demonstrar as possibilidades e benef?cios do uso de UDP em aplicac,o?es que

exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?do significativamente nas u?ltimas

d?cadas, e com ela, surgiram inu?meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os

em tempo real. A transmissa?o de dados em tempo real é uma necessidade comum em

diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o em tempo real, streaming

de v?deo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissa?o de dados em tempo real é o **User**

Datagram Protocol (UDP), que é um protocolo de transporte da camada de transporte do

modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e ra?pido para transmitir dados pela

rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do **Transmission Control Protocol (TCP)**. Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos em tempo real.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha em tempo real que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, e o servidor em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, os protocolos TCP e UDP são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do protocolo UDP para comunicação em tempo real.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede **User Datagram Protocol (UDP)** é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do **Transmission Control Protocol (TCP)**, que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o **Transmission Control Protocol (TCP)** e o **Internet Protocol (IP)**, que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede. A camada de rede é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. O protocolo TCP/IP é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] o protocolo TCP/IP é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico, transferência de arquivos e compartilhamento de recursos.

De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicação de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicação confiável e eficiente de informações entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informação que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicação UDP é um protocolo sem conexão que é simples e eficiente, mas não oferece garantias de que os pacotes de dados enviados serão entregues corretamente. Em outras palavras, a comunicação UDP é uma maneira simples e rápida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexão completa. No entanto, a falta de conexão também significa que a comunicação UDP não é tão confiável quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissão.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que o UDP é um protocolo simples, sem conexão, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transferência rápida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de vídeo e jogos online. Ao contrário do TCP, que é orientado a conexão, o UDP não estabelece uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmação ou controle de erro. Isso torna a comunicação UDP menos confiável do que o TCP, mas também mais rápida e eficiente em redes com alta latência ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicação UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é possível enviar um pacote de dados para vários dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinatário individualmente. Isso é especialmente útil em aplicações como videoconferência, onde vários participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], o UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para múltiplos destinatários, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a múltiplos receptores.

Uma das desvantagens da comunicação UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissão de dados em função do tráfego da rede, o UDP não possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissão de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissão. De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tráfego e não pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP são enviados para a rede na taxa máxima possível e a rede deve lidar com eles da melhor maneira possível.

Em resumo, a comunicação UDP é um protocolo de transporte sem conexão que oferece uma transmissão de dados rápida e eficiente, mas menos confiável do que o TCP. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexão e suporte a broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta perfor-



mance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], "Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade."

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], "o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa do que o Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas." Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] "Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo." Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que "a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin", pois "permite que o compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo". Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] "o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM." Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o



que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação **User Datagram Protocol** (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos linhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de ponteiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional,



incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz que o Protocolo de Datagrama de Usuário (UDP) é um protocolo de camada de transporte simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente do TCP, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, controle de fluxo ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da camada de transporte. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para garantir a entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação em tempo real, enquanto o código está sendo escrito. Como ficará evidente neste capítulo, esses são apenas alguns dos aspectos em que

o editor do Android Studio se destaca. Embora não seja uma visão geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrirão que alguns desses recursos são comuns à maioria dos editores de código disponíveis hoje, enquanto outros são exclusivos deste ambiente de edição particular.

Com base nessas características, foi feita a instalação do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicação Android, o cliente. Criamos também o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha em tempo real. Isso permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcançar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definição dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criação de salas, a conexão entre clientes, a transmissão de mensagens em tempo real e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. Para o servidor, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Além disso, para implementar o protocolo UDP, utilizamos a API DatagramSocket.

O próximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexões dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criação de salas, conexão e desconexão de clientes, além de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e em tempo real usando o protocolo UDP.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usuários se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha em tempo real. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, permitindo que os usuários criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Após o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depuração do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexão com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha. Além disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicações com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depuração concluídos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usuário e o aprimoramento do desempenho.

O código fonte do projeto está disponível no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> para o servidor. O código para os testes acompanha seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior do que o UDP, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP é um protocolo sem conexão. Isso significa que o TCP precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.

Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo. Novatec Editora.

- Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.
- Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.
- Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.
- McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.
- Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019). Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.
- Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.
- Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.
- Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.
- Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.
- Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.
- Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). **TCP/IP Illustrated**, volume 1. Addison-Wesley.
- Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.
- Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.



=====

Arquivo 1: [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Arquivo 2: <https://www.techtarget.com/searchnetworking/definition/UDP-User-Datagram-Protocol> (1875 termos)

Termos comuns: 7

Similaridade: 0,12%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

<https://www.techtarget.com/searchnetworking/definition/UDP-User-Datagram-Protocol> (1875 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu¹, Wesley Fantineli Bronzato¹, Rodrigo Moura Juvenil Ayres¹

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present **the User Datagram Protocol**

(UDP) architecture and its main characteristics, through a real world use case -

to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation

of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it,

develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental

concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and

limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities

and benefits of using UDP **in applications that require** low latency and high

performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho e? apresentar a arquitetura **User Datagram**

Protocol (UDP) e suas principais caracter?sticas, e atra?ves de um caso de uso

pra?tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a

implementac,a?o de um servidor UDP tambem em Kotlin, e com o conhecimento

obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com

TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como

suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera? como objetivo

demonstrar as possibilidades e benef?cios do uso de UDP em aplicac,o?es que

exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?do significativamente nas u?ltimas

de?cadas, e com ela, surgiram inu?meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os

em tempo real. A transmissa?o de dados em tempo real e? uma necessidade comum em

diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o em tempo real, streaming

de v?deo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissa?o de dados em tempo real e? o **User**

Datagram Protocol (UDP), que e? um protocolo de transporte da camada de transporte do

modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e rápido para transmitir dados pela rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do **Transmission Control Protocol (TCP)**. Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos em tempo real.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha em tempo real que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, e o servidor em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, os protocolos TCP e UDP são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do protocolo UDP para comunicação em tempo real.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede **User Datagram Protocol (UDP)** é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do **Transmission Control Protocol (TCP)**, que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o **Transmission Control Protocol (TCP)** e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede. A camada de rede é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. O protocolo TCP/IP é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] o protocolo TCP/IP é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico,

transfere?ncia de arquivos e compartilhamento de recursos.

De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicac,?o de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicac,?o confia?vel e eficiente de informac,?es entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informac,?o que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicac,?o UDP é um protocolo sem conexa?o que é simples e eficiente, mas na?o oferece garantias de que os pacotes de dados enviados sera?o entregues corretamente?. Em outras palavras, a comunicac,?o UDP é uma maneira simples e ra?pida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexa?o completa. No entanto, a falta de conexa?o também significa que a comunicac,?o UDP na?o é ta?o confia?vel quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissa?o.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que ?o UDP é um protocolo simples, sem conexa?o, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transfere?ncia ra?pida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de v?deo e jogos online?. Ao contra?rio do TCP, que é orientado a conexa?o, o UDP na?o estabelece uma conexa?o antes de iniciar a transmissa?o de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmac,?o ou controle de erro. Isso torna a comunicac,?o UDP menos confia?vel do que o TCP, mas também mais ra?pida e eficiente em redes com alta late?ncia ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicac,?o UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é poss?vel enviar um pacote de dados para va?rios dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinat?rio individualmente. Isso é especialmente u?til em aplicac,?es como videoconfer?ncia, onde va?rios participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], O UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para mu?ltiplos destinat?rios, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a mu?ltiplos receptores?.

Uma das desvantagens da comunicac,?o UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissa?o de dados em func,?o do tra?fego da rede, o UDP na?o possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissa?o de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissa?o.

De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tra?fego e na?o pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP sa?o enviados para a rede na taxa ma?xima poss?vel e a rede deve lidar com eles da melhor maneira poss?vel?

Em resumo, a comunicac,?o UDP é um protocolo de transporte sem conexa?o que oferece uma transmissa?o de dados ra?pida e eficiente, mas menos confia?vel do que o TCP.

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexa?o e suporte a

broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta performance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], "Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade."

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], "o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa do que o Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas." Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] "Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo." Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que "a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin", pois "permite que o compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo". Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] "o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM." Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem

aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação **User Datagram Protocol** (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos linhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de pon-

teiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional, incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você?).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz que o Protocolo de Datagrama de Usuário (UDP) é um protocolo de camada de transporte simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente do TCP, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, controle de fluxo ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da camada de transporte. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para garantir a entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação em tempo real, enquanto o código está sendo



escrito. Como ficara' evidente neste cap?ulo, esses sa?o apenas alguns dos aspectos em que o editor do Android Studio se destaca. Embora na?o seja uma visa?o geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrira?o que alguns desses recursos sa?o comuns a` maioria dos editores de co'digo dispon?veis hoje, enquanto outros sa?o exclusivos deste ambiente de edic,a?o particular.

Com base nessas caracter?sticas, foi feita a instalac,a?o do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicac,a?o Android, o cliente. Criamos tambem o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha em tempo real. Isso permite que os usu?rios criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcanar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definic,a?o dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criac,a?o de salas, a conexa?o entre clientes, a transmissa?o de mensagens em tempo real e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. Para o servidor, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Alem disso, para implementar o protocolo UDP, utilizamos a API DatagramSocket.

O proximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexo?es dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criac,a?o de salas, conexa?o e desconexa?o de clientes, alem de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e em tempo real usando o protocolo UDP.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usu?rios se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha em tempo real. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fa?cil de usar, permitindo que os usu?rios criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Apo?s o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depurac,a?o do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexa?o com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha.

Alem disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicac,o?es com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depurac,a?o conclu?dos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usu?rio e o aprimoramento do desempenho.

O co'digo fonte do projeto esta' dispon?vel no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> para o servidor. O co'digo para os testes acompanham seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior do que o UDP, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP é um protocolo sem conexão. Isso significa que o TCP precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.

Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo.

Novatec Editora.

Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.

Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.

Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.

McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.

Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019).

Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.

Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.

Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.

Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.

Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.

Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.

Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.

Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.

Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.



=====

Arquivo 1: [main.pdf](#) (3707 termos)

Arquivo 2: https://www.encontrandorespostas.com/article/tratado-com-adenoma-tubular-d5f2764093cb012b?utm_content=params%3Ao%3D1673074%26ad%3DdirN%26qo%3DserpIndex&utm_source=grs-expanded-v1&ueid=ed8c7158-c743-40b5-a545-ab249ec0608a (270 termos)

Termos comuns: 4

Similaridade: 0,10%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf](#) (3707 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

https://www.encontrandorespostas.com/article/tratado-com-adenoma-tubular-d5f2764093cb012b?utm_content=params%3Ao%3D1673074%26ad%3DdirN%26qo%3DserpIndex&utm_source=grs-expanded-v1&ueid=ed8c7158-c743-40b5-a545-ab249ec0608a (270 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu1, Wesley Fantineli Bronzato1, Rodrigo Moura Juvenil Ayres1

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present the User Datagram Protocol (UDP) architecture and its main characteristics, through a real world use case - to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it, develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities and benefits of using UDP in applications that require low latency and high performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho e´ apresentar a arquitetura User Datagram Protocol (UDP) e suas principais caracter?´sticas, e atra´ves de um caso de uso pra´tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementac,a?o de um servidor UDP tambe´m em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera´ como objetivo demonstrar as possibilidades e benef?´cios do uso de UDP em aplicac,o?es que exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?´do significativamente nas u´ltimas de´cadas, e com ela, surgiram inu´meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os em tempo real. A transmissa?o de dados em tempo real e´ uma necessidade comum em diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o em tempo real, streaming



de vídeo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissão de dados em tempo real é o User Datagram Protocol (UDP), que é um protocolo de transporte da camada de transporte do modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e rápido para transmitir dados pela rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do Transmission Control Protocol (TCP). Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos em tempo real.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha em tempo real que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, e o servidor em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, os protocolos TCP e UDP são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do protocolo UDP para comunicação em tempo real.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede User Datagram Protocol (UDP) é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do Transmission Control Protocol (TCP), que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o Transmission Control Protocol (TCP) e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede. A camada de rede é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. O protocolo TCP/IP é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e

sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] o protocolo TCP/IP é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico, transferência de arquivos e compartilhamento de recursos.

De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicação de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicação confiável e eficiente de informações entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informação que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicação UDP é um protocolo sem conexão que é simples e eficiente, mas não oferece garantias de que os pacotes de dados enviados serão entregues corretamente. Em outras palavras, a comunicação UDP é uma maneira simples e rápida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexão completa. No entanto, a falta de conexão também significa que a comunicação UDP não é tão confiável quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissão.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que o UDP é um protocolo simples, sem conexão, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transferência rápida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de vídeo e jogos online. Ao contrário do TCP, que é orientado à conexão, o UDP não estabelece uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmação ou controle de erro. Isso torna a comunicação UDP menos confiável do que o TCP, mas também mais rápida e eficiente em redes com alta latência ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicação UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é possível enviar um pacote de dados para vários dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinatário individualmente. Isso é especialmente útil em aplicações como videoconferência, onde vários participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. **De acordo com** [Tanenbaum and Wetherall 2011], O UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para múltiplos destinatários, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a múltiplos receptores.

Uma das desvantagens da comunicação UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissão de dados em função do tráfego da rede, o UDP não possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissão de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissão.

De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tráfego e não pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP são enviados para a rede na taxa máxima possível e a rede deve lidar com eles da melhor maneira possível.



Em resumo, a comunicação UDP é um protocolo de transporte sem conexão que oferece uma transmissão de dados rápida e eficiente, mas menos confiável do que o TCP.

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexão e suporte a broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta performance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade.

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa do que o Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas. Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] o Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo. Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin, pois permite que o compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo. Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM. Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre

outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, **de acordo com** [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação User Datagram Protocol (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, **de acordo com** seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos li-

nhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de ponteiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional, incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você?).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz que o Protocolo de Datagrama de Usuário (UDP) é um protocolo de camada de transporte simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente do TCP, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, controle de fluxo ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da camada de transporte. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para garantir a entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por

fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação em tempo real, enquanto o código está sendo escrito. Como ficará evidente neste capítulo, esses são apenas alguns dos aspectos em que o editor do Android Studio se destaca. Embora não seja uma visão geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrirão que alguns desses recursos são comuns à maioria dos editores de código disponíveis hoje, enquanto outros são exclusivos deste ambiente de edição particular.

Com base nessas características, foi feita a instalação do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicação Android, o cliente. Criamos também o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha em tempo real. Isso permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcançar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definição dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criação de salas, a conexão entre clientes, a transmissão de mensagens em tempo real e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. Para o servidor, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Além disso, para implementar o protocolo UDP, utilizamos a API DatagramSocket.

O próximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexões dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criação de salas, conexão e desconexão de clientes, além de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e em tempo real usando o protocolo UDP.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usuários se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha em tempo real. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, permitindo que os usuários criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Após o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depuração do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexão com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha.

Além disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicações com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depuração concluídos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usuário e o aprimoramento do desempenho.

O código fonte do projeto está disponível no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> para o servidor. O código para os testes

acompanham seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior do que o UDP, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP é um protocolo sem conexão. Isso **significa que o TCP** precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

- Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.
- Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo. Novatec Editora.
- Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.
- Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.
- Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.
- McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.
- Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019). Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.
- Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.
- Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.
- Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.
- Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.
- Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.
- Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.
- Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.
- Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.

=====

Arquivo 1: [main.pdf](#) (3707 termos)

Arquivo 2: <https://www.khanacademy.org/computing/computers-and-internet/xcae6f4a7ff015e7d:the-internet/xcae6f4a7ff015e7d:transporting-packets/a/user-datagram-protocol-udp> (2283 termos)

Termos comuns: 5

Similaridade: 0,08%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf](#) (3707 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

<https://www.khanacademy.org/computing/computers-and-internet/xcae6f4a7ff015e7d:the-internet/xcae6f4a7ff015e7d:transporting-packets/a/user-datagram-protocol-udp> (2283 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu1, Wesley Fantineli Bronzato1, Rodrigo Moura Juvenil Ayres1

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present **the User Datagram Protocol (UDP)** architecture and its main characteristics, through a real world use case - to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it, develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities and benefits of using UDP in applications that require low latency and high performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho e? apresentar a arquitetura **User Datagram Protocol (UDP)** e suas principais caracter?sticas, e atra?ves de um caso de uso pra?tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementac,a?o de um servidor UDP tambem em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera? como objetivo demonstrar as possibilidades e benef?cios do uso de UDP em aplicac,o?es que exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?do significativamente nas u?ltimas de?cadas, e com ela, surgiram inu?meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os em tempo real. A transmissa?o de dados em tempo real e? uma necessidade comum em diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o em tempo real, streaming de v?deo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissa?o de dados em tempo real e? o **User**

Datagram Protocol (UDP), que é um protocolo de transporte da camada de transporte do modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e rápido para transmitir dados pela rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do **Transmission Control Protocol (TCP)**. Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos em tempo real.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha em tempo real que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, e o servidor em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, os protocolos TCP e UDP são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do protocolo UDP para comunicação em tempo real.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede **User Datagram Protocol (UDP)** é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do **Transmission Control Protocol (TCP)**, que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o **Transmission Control Protocol (TCP)** e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede. A camada de rede é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. O protocolo TCP/IP é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] o protocolo TCP/IP é amplamente uti-

lizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico, transferência de arquivos e compartilhamento de recursos.

De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicação de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicação confiável e eficiente de informações entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informação que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicação UDP é um protocolo sem conexão que é simples e eficiente, mas não oferece garantias de que os pacotes de dados enviados serão entregues corretamente. Em outras palavras, a comunicação UDP é uma maneira simples e rápida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexão completa. No entanto, a falta de conexão também significa que a comunicação UDP não é tão confiável quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissão.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que o UDP é um protocolo simples, sem conexão, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transferência rápida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de vídeo e jogos online. Ao contrário do TCP, que é orientado a conexão, o UDP não estabelece uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmação ou controle de erro. Isso torna a comunicação UDP menos confiável do que o TCP, mas também mais rápida e eficiente em redes com alta latência ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicação UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é possível enviar um pacote de dados para vários dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinatário individualmente. Isso é especialmente útil em aplicações como videoconferência, onde vários participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], O UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para múltiplos destinatários, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a múltiplos receptores.

Uma das desvantagens da comunicação UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissão de dados em função do tráfego da rede, o UDP não possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissão de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissão. De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tráfego e não pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP são enviados para a rede na taxa máxima possível e a rede deve lidar com eles da melhor maneira possível.

Em resumo, a comunicação UDP é um protocolo de transporte sem conexão que oferece uma transmissão de dados rápida e eficiente, mas menos confiável do que o TCP.

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexão e suporte a broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta performance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade.

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa do que o Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas. Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo. Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin, pois permite que o compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo. Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM. Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é



o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação **User Datagram Protocol** (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos linhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência



de execução de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de ponteiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional, incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fáceis, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você?).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz que o Protocolo de Datagrama de Usuário (UDP) é um protocolo de camada de transporte simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente do TCP, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, controle de fluxo ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da camada de transporte. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para garantir a entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor



de detectar e destacar erros de programação em tempo real, enquanto o código está sendo escrito. Como ficará evidente neste capítulo, esses são apenas alguns dos aspectos em que o editor do Android Studio se destaca. Embora não seja uma visão geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrirão que alguns desses recursos são comuns à maioria dos editores de código disponíveis hoje, enquanto outros são exclusivos deste ambiente de edição particular.

Com base nessas características, foi feita a instalação do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicação Android, o cliente. Criamos também o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha em tempo real. Isso permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcançar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definição dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criação de salas, a conexão entre clientes, a transmissão de mensagens em tempo real e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. Para o servidor, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Além disso, para implementar o protocolo UDP, utilizamos a API DatagramSocket.

O próximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexões dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criação de salas, conexão e desconexão de clientes, além de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e em tempo real usando o protocolo UDP.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usuários se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha em tempo real. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, permitindo que os usuários criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Após o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depuração do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexão com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha.

Além disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicações com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depuração concluídos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usuário e o aprimoramento do desempenho.

O código fonte do projeto está disponível no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> para o servidor. O código para os testes acompanha seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior do que o UDP, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP é um protocolo sem conexão. Isso significa que o TCP precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.

- Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo. Novatec Editora.
- Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.
- Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.
- Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.
- McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.
- Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019). Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.
- Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.
- Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.
- Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.
- Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.
- Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.
- Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.
- Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.
- Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.



=====

Arquivo 1: [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Arquivo 2: <https://www.spiceworks.com/tech/networking/articles/user-datagram-protocol-udp> (2840 termos)

Termos comuns: 4

Similaridade: 0,06%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

<https://www.spiceworks.com/tech/networking/articles/user-datagram-protocol-udp> (2840 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu¹, Wesley Fantineli Bronzato¹, Rodrigo Moura Juvenil Ayres¹

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present the **User Datagram Protocol (UDP)** architecture and its main characteristics, through a real world use case - to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it, develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities and benefits of using UDP in applications that require low latency and high performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho e? apresentar a arquitetura **User Datagram Protocol (UDP)** e suas principais caracter?sticas, e atra?ves de um caso de uso pra?tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementac,a?o de um servidor UDP tambem em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera? como objetivo demonstrar as possibilidades e benef?cios do uso de UDP em aplicac,o?es que exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?do significativamente nas u?ltimas de?cadas, e com ela, surgiram inu?meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os em tempo real. A transmissa?o de dados em tempo real e? uma necessidade comum em diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o em tempo real, streaming de v?deo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissa?o de dados em tempo real e? o **User Datagram Protocol (UDP)**, que e? um protocolo de transporte da camada de transporte do



modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e rápido para transmitir dados pela rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do **Transmission Control Protocol (TCP)**. Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos em tempo real.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha em tempo real que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, e o servidor em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, os protocolos TCP e UDP são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do protocolo UDP para comunicação em tempo real.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede **User Datagram Protocol (UDP)** é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do **Transmission Control Protocol (TCP)**, que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o **Transmission Control Protocol (TCP)** e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede. A camada de rede é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. O protocolo TCP/IP é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] o protocolo TCP/IP é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico,

transfere?ncia de arquivos e compartilhamento de recursos.

De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicac,?o de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicac,?o confia?vel e eficiente de informac,?es entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informac,?o que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicac,?o UDP é ?um protocolo sem conexa?o que é simples e eficiente, mas na?o oferece garantias de que os pacotes de dados enviados sera?o entregues corretamente?. Em outras palavras, a comunicac,?o UDP é uma maneira simples e ra?pida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexa?o completa. No entanto, a falta de conexa?o também significa que a comunicac,?o UDP na?o é ta?o confia?vel quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissa?o.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que ?o UDP é um protocolo simples, sem conexa?o, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transfere?ncia ra?pida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de v?deo e jogos online?. Ao contra?rio do TCP, que é orientado a conexa?o, o UDP na?o estabelece uma conexa?o antes de iniciar a transmissa?o de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmac,?o ou controle de erro. Isso torna a comunicac,?o UDP menos confia?vel do que o TCP, mas também mais ra?pida e eficiente em redes com alta late?ncia ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicac,?o UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é poss?vel enviar um pacote de dados para va?rios dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinat?rio individualmente. Isso é especialmente u?til em aplicac,?es como videoconfer?ncia, onde va?rios participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], O UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para mu?ltiplos destinat?rios, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a mu?ltiplos receptores?.

Uma das desvantagens da comunicac,?o UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissa?o de dados em func,?o do tra?fego da rede, o UDP na?o possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissa?o de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissa?o.

De acordo com [Stallings 2017], ?sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tra?fego e na?o pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP sa?o enviados para a rede na taxa ma?xima poss?vel e a rede deve lidar com eles da melhor maneira poss?vel?

Em resumo, a comunicac,?o UDP é um protocolo de transporte sem conexa?o que oferece uma transmissa?o de dados ra?pida e eficiente, mas menos confia?vel do que o TCP.

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexa?o e suporte a



broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta performance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], "Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade."

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], "o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa do que o Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas." Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] "Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo." Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que "a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin", pois "permite que o compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo". Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] "o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM." Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem

aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação **User Datagram Protocol** (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos linhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de pon-

teiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional, incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você?).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz que o Protocolo de Datagrama de Usuário (UDP) é um protocolo de camada de transporte simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente do TCP, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, controle de fluxo ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da camada de transporte. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para garantir a entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação em tempo real, enquanto o código está sendo

escrito. Como ficara´ evidente neste cap?´tulo, esses sa?o apenas alguns dos aspectos em que o editor do Android Studio se destaca. Embora na?o seja uma visa?o geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrira?o que alguns desses recursos sa?o comuns a` maioria dos editores de co´digo dispon?´veis hoje, enquanto outros sa?o exclusivos deste ambiente de edic,a?o particular.

Com base nessas caracter?´sticas, foi feita a instalac,a?o do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicac,a?o Android, o cliente. Criamos tambem o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha em tempo real. Isso permite que os usu´rios criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcanar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definic,a?o dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criac,a?o de salas, a conexa?o entre clientes, a transmissa?o de mensagens em tempo real e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. Para o servidor, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Ale´m disso, para implementar o protocolo UDP, utilizamos a API DatagramSocket.

O pro´ximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexo?es dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criac,a?o de salas, conexa?o e desconexa?o de clientes, ale´m de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e em tempo real usando o protocolo UDP.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usu´rios se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha em tempo real. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fa´cil de usar, permitindo que os usu´rios criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Apo´s o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depurac,a?o do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexa?o com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha.

Ale´m disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicac,o?es com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depurac,a?o conclu?´dos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usu´rio e o aprimoramento do desempenho.

O co´digo fonte do projeto esta´ dispon?´vel no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> para o servidor. O co´digo para os testes acompanham seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior do que o UDP, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP é um protocolo sem conexão. Isso significa que o TCP precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.

Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo.

Novatec Editora.

Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.

Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.

Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.

McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.

Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019).

Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.

Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.

Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.

Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.

Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.

Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.

Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.

Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.

Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.

=====

Arquivo 1: [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Arquivo 2: <https://www.cloudflare.com/learning/ddos/glossary/user-datagram-protocol-udp> (1010 termos)

Termos comuns: 3

Similaridade: 0,06%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

<https://www.cloudflare.com/learning/ddos/glossary/user-datagram-protocol-udp> (1010 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu¹, Wesley Fantineli Bronzato¹, Rodrigo Moura Juvenil Ayres¹

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present **the User Datagram Protocol**

(UDP) architecture and its main characteristics, through a real world use case -

to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation

of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it,

develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental

concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and

limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities

and benefits of using UDP in applications that require low latency and high

performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho e´ apresentar a arquitetura **User Datagram**

Protocol (UDP) e suas principais caracter?sticas, e atra?ves de um caso de uso

pra?tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a

implementac,a?o de um servidor UDP tambe´m em Kotlin, e com o conhecimento

obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com

TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como

suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera´ como objetivo

demonstrar as possibilidades e benef?cios do uso de UDP em aplicac,o?es que

exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?do significativamente nas u´ltimas

de´cadas, e com ela, surgiram inu´meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os

em tempo real. A transmissa?o de dados em tempo real e´ uma necessidade comum em

diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o em tempo real, streaming

de v?´deo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissa?o de dados em tempo real e´ o **User**

Datagram Protocol (UDP), que e´ um protocolo de transporte da camada de transporte do

modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e ra´pido para transmitir dados pela



rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do Transmission Control Protocol (TCP). Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos em tempo real.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha em tempo real que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, e o servidor em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, os protocolos TCP e UDP são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do protocolo UDP para comunicação em tempo real.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede **User Datagram Protocol (UDP)** é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do Transmission Control Protocol (TCP), que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o Transmission Control Protocol (TCP) e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede. A camada de rede é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. O protocolo TCP/IP é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] o protocolo TCP/IP é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico, transferência de arquivos e compartilhamento de recursos.



De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicação de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicação confiável e eficiente de informações entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informação que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicação UDP é um protocolo sem conexão que é simples e eficiente, mas não oferece garantias de que os pacotes de dados enviados serão entregues corretamente. Em outras palavras, a comunicação UDP é uma maneira simples e rápida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexão completa. No entanto, a falta de conexão também significa que a comunicação UDP não é tão confiável quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissão.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que o UDP é um protocolo simples, sem conexão, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transferência rápida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de vídeo e jogos online. Ao contrário do TCP, que é orientado a conexão, o UDP não estabelece uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmação ou controle de erro. Isso torna a comunicação UDP menos confiável do que o TCP, mas também mais rápida e eficiente em redes com alta latência ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicação UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é possível enviar um pacote de dados para vários dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinatário individualmente. Isso é especialmente útil em aplicações como videoconferência, onde vários participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], o UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para múltiplos destinatários, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a múltiplos receptores.

Uma das desvantagens da comunicação UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissão de dados em função do tráfego da rede, o UDP não possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissão de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissão. De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tráfego e não pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP são enviados para a rede na taxa máxima possível e a rede deve lidar com eles da melhor maneira possível.

Em resumo, a comunicação UDP é um protocolo de transporte sem conexão que oferece uma transmissão de dados rápida e eficiente, mas menos confiável do que o TCP. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexão e suporte a broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta perfor-



mance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], "Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade."

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], "o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa do que o Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas." Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] "Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo." Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que "a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin", pois "permite que o compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo". Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] "o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM." Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o



que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação **User Datagram Protocol** (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos linhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de ponteiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional,



incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz que o Protocolo de Datagrama de Usuário (UDP) é um protocolo de camada de transporte simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente do TCP, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, controle de fluxo ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da camada de transporte. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para garantir a entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação em tempo real, enquanto o código está sendo escrito. Como ficará evidente neste capítulo, esses são apenas alguns dos aspectos em que

o editor do Android Studio se destaca. Embora não seja uma visão geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrirão que alguns desses recursos são comuns à maioria dos editores de código disponíveis hoje, enquanto outros são exclusivos deste ambiente de edição particular.

Com base nessas características, foi feita a instalação do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicação Android, o cliente. Criamos também o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha em tempo real. Isso permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcançar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definição dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criação de salas, a conexão entre clientes, a transmissão de mensagens em tempo real e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. Para o servidor, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Além disso, para implementar o protocolo UDP, utilizamos a API DatagramSocket.

O próximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexões dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criação de salas, conexão e desconexão de clientes, além de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e em tempo real usando o protocolo UDP.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usuários se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha em tempo real. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, permitindo que os usuários criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Após o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depuração do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexão com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha. Além disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicações com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depuração concluídos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usuário e o aprimoramento do desempenho.

O código fonte do projeto está disponível no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> para o servidor. O código para os testes acompanha seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior do que o UDP, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP é um protocolo sem conexão. Isso significa que o TCP precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

- Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.
- Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo. Novatec Editora.

- Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.
- Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.
- Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.
- McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.
- Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019). Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.
- Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.
- Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.
- Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.
- Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.
- Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.
- Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.
- Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.
- Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.



=====

Arquivo 1: [main.pdf](#) (3707 termos)

Arquivo 2: https://www.encontrandorespostas.com/article/encalhe-perinefrico-502b6111f6808d81?utm_content=params%3Ao%3D1673074%26ad%3DdirN%26qo%3DserpIndex&utm_source=grs-expanded-v1&ueid=fd1a741-2c06-4998-8ecb-e834d9289ac6 (135 termos)

Termos comuns: 2

Similaridade: 0,05%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf](#) (3707 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

https://www.encontrandorespostas.com/article/encalhe-perinefrico-502b6111f6808d81?utm_content=params%3Ao%3D1673074%26ad%3DdirN%26qo%3DserpIndex&utm_source=grs-expanded-v1&ueid=fd1a741-2c06-4998-8ecb-e834d9289ac6 (135 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu1, Wesley Fantineli Bronzato1, Rodrigo Moura Juvenil Ayres1

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present the User Datagram Protocol (UDP) architecture and its main characteristics, through a real world use case - to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it, develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities and benefits of using UDP in applications that require low latency and high performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho e´ apresentar a arquitetura User Datagram Protocol (UDP) e suas principais caracter?´sticas, e atra´ves de um caso de uso pra´tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementac,a?o de um servidor UDP tambe´m em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera´ como objetivo demonstrar as possibilidades e benef?´cios do uso de UDP em aplicac,o?es que exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?´do significativamente nas u´ltimas de´cadas, e com ela, surgiram inu´meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os em tempo real. A transmissa?o de dados em tempo real e´ uma necessidade comum em diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o em tempo real, streaming



de vídeo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissão de dados em tempo real é o User Datagram Protocol (UDP), que é um protocolo de transporte da camada de transporte do modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e rápido para transmitir dados pela rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do Transmission Control Protocol (TCP). Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos em tempo real.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha em tempo real que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, e o servidor em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, os protocolos TCP e UDP são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do protocolo UDP para comunicação em tempo real.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede User Datagram Protocol (UDP) é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do Transmission Control Protocol (TCP), que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o Transmission Control Protocol (TCP) e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede. A camada de rede é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. O protocolo TCP/IP é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e

sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] o protocolo TCP/IP é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico, transferência de arquivos e compartilhamento de recursos.

De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicação de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicação confiável e eficiente de informações entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informação que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicação UDP é um protocolo sem conexão que é simples e eficiente, mas não oferece garantias de que os pacotes de dados enviados serão entregues corretamente. Em outras palavras, a comunicação UDP é uma maneira simples e rápida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexão completa. No entanto, a falta de conexão também significa que a comunicação UDP não é tão confiável quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissão.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que o UDP é um protocolo simples, sem conexão, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transferência rápida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de vídeo e jogos online. Ao contrário do TCP, que é orientado a conexão, o UDP não estabelece uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmação ou controle de erro. Isso torna a comunicação UDP menos confiável do que o TCP, mas também mais rápida e eficiente em redes com alta latência ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicação UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é possível enviar um pacote de dados para vários dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinatário individualmente. Isso é especialmente útil em aplicações como videoconferência, onde vários participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], O UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para múltiplos destinatários, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a múltiplos receptores.

Uma das desvantagens da comunicação UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissão de dados em função do tráfego da rede, o UDP não possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissão de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissão.

De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tráfego e não pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP são enviados para a rede na taxa máxima possível e a rede deve lidar com eles da melhor maneira possível.



Em resumo, a comunicação UDP é um protocolo de transporte sem conexão que oferece uma transmissão de dados rápida e eficiente, mas menos confiável do que o TCP. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexão e suporte a broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta performance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade.

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa do que o Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas. Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] o Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo. Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin, pois permite que o compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo. Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM. Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre

outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece **uma variedade de** recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação User Datagram Protocol (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] **diz que o** Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos li-



nhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de ponteiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional, incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você?).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz que o Protocolo de Datagrama de Usuário (UDP) é um protocolo de camada de transporte simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente do TCP, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, controle de fluxo ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da camada de transporte. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para garantir a entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por



fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação em tempo real, enquanto o código está sendo escrito. Como ficará evidente neste capítulo, esses são apenas alguns dos aspectos em que o editor do Android Studio se destaca. Embora não seja uma visão geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrirão que alguns desses recursos são comuns à maioria dos editores de código disponíveis hoje, enquanto outros são exclusivos deste ambiente de edição particular.

Com base nessas características, foi feita a instalação do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicação Android, o cliente. Criamos também o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha em tempo real. Isso permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcançar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definição dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criação de salas, a conexão entre clientes, a transmissão de mensagens em tempo real e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. Para o servidor, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Além disso, para implementar o protocolo UDP, utilizamos a API DatagramSocket.

O próximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexões dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criação de salas, conexão e desconexão de clientes, além de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e em tempo real usando o protocolo UDP.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usuários se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha em tempo real. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, permitindo que os usuários criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Após o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depuração do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexão com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha.

Além disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicações com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depuração concluídos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usuário e o aprimoramento do desempenho.

O código fonte do projeto está disponível no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> para o servidor. O código para os testes

acompanham seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior do que o UDP, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP é um protocolo sem conexão. Isso significa que o TCP precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

- Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.
- Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo. Novatec Editora.
- Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.
- Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.
- Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.
- McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.
- Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019). Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.
- Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.
- Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.
- Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.
- Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.
- Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.
- Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.
- Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.
- Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.

=====

Arquivo 1: [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Arquivo 2: <http://www.google.com.br/url?esrc=s> (27 termos)

Termos comuns: 0

Similaridade: 0,00%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [main.pdf \(3707 termos\)](#)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento <http://www.google.com.br/url?esrc=s> (27 termos)

=====

Explorando as Capacidades da Arquitetura UDP no

Desenvolvimento de Jogos Multiplayer para Android

Joa?o Walter Amadeu1, Wesley Fantineli Bronzato1, Rodrigo Moura Juvenil Ayres1

1BSI (Bacharelado em Sistemas de Informac,a?o) - Rodovia BR 153, Km 338+420m,

Bairro A?gua do Cateto, Ourinhos-SP. CEP 19909-100

{joao.amadeu, 264033, rodrigo.ayres}@unifio.edu.br

Abstract. The objective of this paper is to present the User Datagram Protocol (UDP) architecture and its main characteristics, through a real world use case - to develop a multiplayer game for Android using Kotlin, with the implementation of an UDP server also in Kotlin, and with the knowledge gathered through it, develop a methodology to compare the UDP architecture to TCP. Fundamental concepts of UDP architecture will be addressed, as well as its advantages and limitations. The goal of the developed game is to demonstrate the possibilities and benefits of using UDP in applications that require low latency and high performance.

Resumo. O objetivo deste trabalho e´ apresentar a arquitetura User Datagram Protocol (UDP) e suas principais caracter?sticas, e atra?ves de um caso de uso pra?tico - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementac,a?o de um servidor UDP tambem em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Sera?o abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitac,o?es. O jogo a ser desenvolvido tera´ como objetivo demonstrar as possibilidades e benef?cios do uso de UDP em aplicac,o?es que exigem baixa late?ncia e alta performance.

1. Introduc,a?o

A tecnologia de redes de computadores tem evolu?do significativamente nas u?ltimas de?cadas, e com ela, surgiram inu?meras oportunidades para o desenvolvimento de servic,os em tempo real. A transmissa?o de dados em tempo real e´ uma necessidade comum em diversos tipos de aplicac,o?es, como jogos online, comunicac,a?o em tempo real, streaming de v?deo e muito mais.

Uma das tecnologias que permitem a transmissa?o de dados em tempo real e´ o User Datagram Protocol (UDP), que e´ um protocolo de transporte da camada de transporte do modelo OSI. O UDP oferece um mecanismo eficiente e ra?pido para transmitir dados pela

rede, sem as restrições e sobrecargas adicionais do Transmission Control Protocol (TCP). Isso torna o UDP uma opção atraente para aplicativos que precisam de baixa latência e tempo de resposta rápido, como jogos em tempo real.

Neste trabalho, exploramos a tecnologia UDP, desenvolvendo um aplicativo de jogo da velha em tempo real que permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. O aplicativo foi desenvolvido em Kotlin para Android, e o servidor em Kotlin, implementando as funcionalidades necessárias para gerenciar as conexões entre os jogadores, transmitir as mensagens de jogo e garantir a integridade dos dados transmitidos.

Por fim, os protocolos TCP e UDP são comparados utilizando o conhecimento obtido durante o desenvolvimento do projeto de aplicativo, a fim de demonstrar efetivamente as vantagens do protocolo UDP para comunicação em tempo real.

2. Fundamentação Teórica

A arquitetura de rede User Datagram Protocol (UDP) é uma tecnologia utilizada para a transferência de dados em redes de computadores. Diferente do Transmission Control Protocol (TCP), que é baseado em conexões e garante a entrega ordenada e confiável dos dados, o UDP é uma tecnologia que não garante a entrega dos dados, nem a sua ordem. Como afirma [Kurose and Ross 2013]: "O UDP é um protocolo datagrama não confiável e sem conexão".

2.1. TCP/IP

O protocolo TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação de rede que são usados para conectar computadores em redes. Ele foi desenvolvido na década de 1970 como parte do projeto ARPANET do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é amplamente utilizado na Internet e em muitas outras redes, incluindo redes locais e de longa distância. Ele é composto por dois protocolos principais: o Transmission Control Protocol (TCP) e o Internet Protocol (IP), que trabalham juntos para garantir a transferência confiável de dados na rede.

[Neuman and Tsai 2003] afirma que "O conjunto de protocolos TCP/IP é a fundação sobre a qual a Internet é construída. Ele é um conjunto de protocolos de comunicação que permite que computadores em redes diferentes possam se comunicar e trocar informações de forma confiável e eficiente".

De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011] o TCP/IP é composto por dois protocolos principais: o protocolo de controle de transmissão (TCP) e o protocolo de Internet (IP). O TCP é responsável pelo estabelecimento e manutenção de conexões confiáveis entre aplicativos em diferentes computadores, enquanto o IP é responsável pelo roteamento de pacotes de dados através de diferentes redes.

Segundo [Forouzan and Fegan 2018] o protocolo TCP/IP é um protocolo de camada de rede. A camada de rede é responsável por fornecer uma rota de comunicação entre dois dispositivos em uma rede. O protocolo TCP/IP é a base da Internet, que é uma rede global de computadores. Ele permite que computadores de diferentes fabricantes e sistemas operacionais possam se comunicar e trocar informações.

Segundo [Tanenbaum and Wetherall 2011] o protocolo TCP/IP é amplamente utilizado em muitas aplicações de rede, incluindo navegação na web, correio eletrônico, transferência de arquivos e compartilhamento de recursos.

De acordo com [Forouzan and Fegan 2018], o TCP/IP é um protocolo extremamente importante para a comunicação de rede. Ele é a base da Internet e é amplamente utilizado em muitas outras redes. Seu uso garante a comunicação confiável e eficiente de informações entre diferentes dispositivos em uma rede. O conhecimento do protocolo TCP/IP é fundamental para profissionais de rede e de tecnologia da informação que desejam trabalhar com redes de computadores.

2.2. UDP

De acordo com [Kurose and Ross 2013], a comunicação UDP é um protocolo sem conexão que é simples e eficiente, mas não oferece garantias de que os pacotes de dados enviados serão entregues corretamente. Em outras palavras, a comunicação UDP é uma maneira simples e rápida de enviar dados entre dispositivos na rede, sem a sobrecarga de estabelecer uma conexão completa. No entanto, a falta de conexão também significa que a comunicação UDP não é tão confiável quanto o TCP, e alguns dados podem ser perdidos ou corrompidos durante a transmissão.

[Forouzan and Fegan 2018] diz que o UDP é um protocolo simples, sem conexão, que é usado principalmente para aplicativos que exigem uma transferência rápida de dados e que podem suportar algumas perdas de dados, como streaming de vídeo e jogos online. Ao contrário do TCP, que é orientado a conexão, o UDP não estabelece uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados. Isso significa que os pacotes de dados podem ser enviados sem nenhuma confirmação ou controle de erro. Isso torna a comunicação UDP menos confiável do que o TCP, mas também mais rápida e eficiente em redes com alta latência ou com um grande número de pacotes pequenos.

Um recurso interessante da comunicação UDP é o seu suporte a broadcast e multicast. Com o UDP, é possível enviar um pacote de dados para vários dispositivos ao mesmo tempo, sem a necessidade de retransmitir o pacote para cada destinatário individualmente. Isso é especialmente útil em aplicações como videoconferência, onde vários participantes precisam receber os mesmos dados simultaneamente. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], o UDP é o protocolo ideal para enviar datagramas para múltiplos destinatários, porque os datagramas podem ser enviados uma única vez e chegar a múltiplos receptores.

Uma das desvantagens da comunicação UDP é a falta de mecanismos de controle de congestionamento. Diferente do TCP, que faz uso de um algoritmo de controle de congestionamento para ajustar a taxa de transmissão de dados em função do tráfego da rede, o UDP não possui mecanismos de controle de congestionamento. Isso significa que, se a taxa de transmissão de dados for maior do que a capacidade da rede, os pacotes de dados podem ser perdidos ou descartados, comprometendo a qualidade da transmissão. De acordo com [Stallings 2017], sem controle de congestionamento, o UDP é incapaz de regular o fluxo de tráfego e não pode detectar quando a rede está congestionada. Em vez disso, os datagramas UDP são enviados para a rede na taxa máxima possível e a rede deve lidar com eles da melhor maneira possível.

Em resumo, a comunicação UDP é um protocolo de transporte sem conexão que oferece uma transmissão de dados rápida e eficiente, mas menos confiável do que o TCP. De acordo com [Tanenbaum and Wetherall 2011], Sua natureza sem conexão e suporte a broadcast e multicast o torna uma opção atraente para aplicações que exigem alta perfor-



mance, como jogos online e streaming de vídeo. No entanto, sua falta de mecanismos de controle de congestionamento torna a comunicação UDP menos adequada para aplicações que exigem alta confiabilidade, como transações financeiras online.

2.3. Kotlin

A linguagem Kotlin é uma linguagem de programação moderna, de código aberto, que roda na máquina virtual Java (JVM) e também pode ser compilada para JavaScript. Segundo [Subramaniam 2017], "Kotlin é uma linguagem que tenta equilibrar a concisão da sintaxe com a legibilidade do código, a facilidade de aprendizado com o poder de expressividade, e a interoperabilidade com a simplicidade."

Dentre as principais vantagens da linguagem Kotlin em relação ao Java, destaca-se a sintaxe mais limpa e expressiva. De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], "o Kotlin tem uma sintaxe mais concisa do que o Java, o que significa que você precisa digitar menos código para realizar as mesmas tarefas." Essa característica torna o Kotlin mais fácil de ler, escrever e manter.

Outra vantagem importante do Kotlin é o Null Safety. Segundo [Leiva 2019] "Null safety significa que você não precisa se preocupar com exceções de ponteiro nulo." Em outras palavras, é possível garantir que um objeto nunca seja nulo, o que ajuda a evitar erros comuns de programação.

Além disso, o Kotlin oferece recursos interessantes, como inferência de tipos, lambdas e funções de extensão. [McCarthy and Kandalov 2019] diz que "a inferência de tipos é uma das características mais fortes do Kotlin", pois "permite que o compilador descubra o tipo de uma variável sem que o programador precise especificá-lo". Já as lambdas e funções de extensão tornam o código mais conciso e expressivo.

Por fim, vale destacar que o Kotlin tem ganhado popularidade como uma alternativa ao Java para desenvolvimento de aplicativos Android. Segundo [Leiva 2019] "o Kotlin é uma linguagem muito adequada para o desenvolvimento de aplicativos Android, devido à sua interoperabilidade com o Java e à sua compatibilidade com a JVM." Isso significa que é possível utilizar o Kotlin em conjunto com o Java, o que facilita a transição e a manutenção de código legado.

2.4. Android

[Gazzola 2020] diz que o sistema operacional Android é uma plataforma móvel baseada em Linux desenvolvida pelo Google e utilizada em diversos dispositivos móveis, como smartphones, tablets, smartwatches e televisores. O Android é uma plataforma de código aberto e permite que desenvolvedores criem aplicativos para o sistema utilizando as linguagens de programação Java ou Kotlin.

Para desenvolver aplicativos para Android, de acordo com [Sarkar et al. 2020], é necessário utilizar uma ferramenta de desenvolvimento integrado (IDE) chamada Android Studio. O Android Studio é uma IDE gratuita e oficial do Google, que fornece uma variedade de recursos para auxiliar os desenvolvedores na criação de aplicativos para Android, como um editor de código, um depurador, um emulador de dispositivo, entre outros.

De acordo com [Gazzola 2020] Uma das principais características do Android é o seu modelo de permissões de segurança, que define o acesso que um aplicativo tem aos recursos do dispositivo. Cada aplicativo é executado em sua própria sandbox, o

que significa que ele não pode acessar os recursos de outros aplicativos sem permissão explícita do usuário. Além disso, o Android utiliza recursos de segurança adicionais, como a verificação de integridade de aplicativos e a criptografia de dados em repouso. Por fim, de acordo com [Sarkar et al. 2020] o desenvolvimento de aplicativos para Android também envolve a criação de interfaces de usuário (UI) eficazes e agradáveis para o usuário. O Android fornece uma variedade de recursos de UI, como layouts, widgets, estilos e temas, que podem ser utilizados para criar interfaces de usuário atraentes e funcionais.

2.5. Trabalhos correlatos

2.5.1. Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer

[Picoli 2011] realizou uma análise de padrões de comunicação User Datagram Protocol (Protocolo de Datagrama do Usuário - UDP) para jogos eletrônicos multijogadores, baseado na arquitetura cliente-servidor. Esse estudo resultou, de acordo com seu autor, em uma arquitetura de comunicação aprimorada, aumentando a eficiência do sistema desenvolvido no projeto.

2.5.2. Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação UDP

[Moreno Villamizar et al. 2019] fizeram estudo sobre a escalabilidade e possibilidade do uso de comunicações UDP com a finalidade de controlar robôs e transferir dados entre placas de desenvolvimento. Concluiu-se que o protocolo UDP permite uma transferência de dados altamente eficiente, de alta taxa de velocidade e altamente escalável.

2.5.3. Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação Kotlin e programação reativa

[Silva Filho 2017] desenvolveu uma aplicação que permite a adoção de animais abandonados, e avaliou a linguagem Kotlin como a melhor para desenvolvimento de aplicações Android nativamente, contando com todos os conceitos mais modernos para apps da plataforma. Além disso, o autor também ressalta que a linguagem é a favorita pelo Google, principal mantenedor do Android, para desenvolvimento para a plataforma.

3. Ferramentas e Tecnologias

Este capítulo apresenta as tecnologias Kotlin e UDP, e as ferramentas Android Studio e IntelliJ IDEA, que foram utilizadas no desenvolvimento do sistema proposto. A escolha dessas tecnologias e ferramentas foi motivada pela necessidade de uma linguagem moderna e eficiente, bem como de protocolos de comunicação robustos e confiáveis para a transmissão de dados entre dispositivos. Além disso, as ferramentas selecionadas oferecem um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) completo e poderoso para simplificar o processo de desenvolvimento e aumentar a produtividade.

3.1. Kotlin

[Leiva 2019] diz que o Kotlin possui várias qualidades-chave que o tornam uma linguagem de programação valiosa para o desenvolvimento de software moderno. Em primeiro lugar, é altamente expressivo, permitindo uma codificação mais eficiente com menos linhas de código. Além disso, o Kotlin tem null safety, o que significa que situações potenciais onde valores seriam nulos são tratadas durante a compilação, reduzindo a ocorrência de exceções de tempo de execução e economizando tempo depurando problemas de ponteiro nulo. A linguagem também apresenta muitos conceitos da programação funcional,

incluindo expressões lambda, para solução de problemas mais fácil, e oferece tratamento de coleções simplificado. Além disso, o Kotlin faz uso de funções de extensão, que permitem a extensão de qualquer classe com novos recursos, mesmo sem acesso ao código-fonte. Por fim, a interoperabilidade do Kotlin com o Java é excelente, permitindo que os desenvolvedores continuem usando a maioria das bibliotecas e código escrito em Java e até mesmo criando projetos mistos que utilizam arquivos em Kotlin e Java.

De acordo com [Jemerov and Isakova 2017], o Kotlin funciona muito bem com todas as bibliotecas e frameworks Java existentes e roda com o mesmo nível de desempenho que o Java. As características da linguagem Kotlin, combinadas com um plug-in especial do compilador que suporta o framework Android, transformam o desenvolvimento Android em uma experiência muito mais produtiva e agradável. Tarefas de desenvolvimento comuns, como adicionar ouvintes aos controles ou vincular elementos de layout a campos, podem ser realizadas com muito menos código, ou às vezes sem código algum (o compilador gerará o código para você).

3.2. UDP

[Stevens and Wright 2011] diz que o Protocolo de Datagrama de Usuário (UDP) é um protocolo de camada de transporte simples e orientado a datagramas que preserva as fronteiras das mensagens. Diferentemente do TCP, UDP não oferece correção de erros, sequenciamento, eliminação de duplicatas, controle de fluxo ou controle de congestionamento. No entanto, o protocolo fornece detecção de erros e inclui o primeiro checksum verdadeiramente end-to-end da camada de transporte. Por não oferecer funcionalidades mais complexas, o UDP permite que as aplicações que o utilizam tenham controle total sobre como os pacotes são enviados e processados. No entanto, isso significa que as aplicações precisam implementar seus próprios mecanismos de proteção para garantir a entrega confiável e sequenciada dos dados.

3.3. IntelliJ IDEA

[Saunders et al. 2013] diz que o IntelliJ IDEA é uma plataforma de desenvolvimento integrado (IDE) de última geração para a linguagem de programação Java. Como o termo IDE sugere, o IDEA reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de software Java em uma única aplicação e interface. Em resumo, o IDEA é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de aplicativos Java de forma mais rápida, fácil e inteligente. Ele pode ser usado em todas as fases do projeto, desde o planejamento e desenvolvimento até os testes e implantação.

3.4. Android Studio

De acordo com [Smyth 2020], O desenvolvimento de aplicativos para o Android envolve uma quantidade considerável de trabalho de programação, que, por definição, envolve digitar, revisar e modificar linhas de código. Não é surpresa que a maioria do tempo de um desenvolvedor usando o Android Studio seja gasto editando código na janela do editor. O editor de código moderno precisa ir muito além dos princípios básicos de digitar, excluir, cortar e colar. Hoje, a utilidade de um editor de código é geralmente avaliada por fatores como a quantidade pela qual reduz a digitação necessária pelo programador, a facilidade de navegação por grandes arquivos de código-fonte e a capacidade do editor de detectar e destacar erros de programação em tempo real, enquanto o código está sendo escrito. Como ficará evidente neste capítulo, esses são apenas alguns dos aspectos em que



o editor do Android Studio se destaca. Embora não seja uma visão geral exaustiva dos recursos do editor do Android Studio. Programadores experientes descobrirão que alguns desses recursos são comuns à maioria dos editores de código disponíveis hoje, enquanto outros são exclusivos deste ambiente de edição particular.

Com base nessas características, foi feita a instalação do JDK, IntelliJ IDEA e Android Studio no computador. Em seguida, criamos um novo projeto Kotlin no IntelliJ IDEA, que serve como servidor para nossa aplicação Android, o cliente. Criamos também o projeto do aplicativo Android no Android Studio

4. Desenvolvimento

O trabalho presente tem como objetivo demonstrar a tecnologia UDP por meio do desenvolvimento de um aplicativo de jogo da velha em tempo real. Isso permite que os usuários criem salas e joguem o jogo com outros jogadores conectados ao servidor. Para alcançar esse objetivo, desenvolvemos um aplicativo para Android e um servidor, ambos utilizando a linguagem Kotlin.

O primeiro passo do processo de desenvolvimento foi a definição dos requisitos do projeto. Foi fundamental determinar as funcionalidades que o aplicativo deveria ter para atender aos objetivos do projeto, como a criação de salas, a conexão entre clientes, a transmissão de mensagens em tempo real e a jogabilidade do jogo da velha.

Para o desenvolvimento do aplicativo, escolhemos o Android Studio e a linguagem Kotlin. Para o servidor, optamos pela biblioteca Ktor e Kotlin. Além disso, para implementar o protocolo UDP, utilizamos a API DatagramSocket.

O próximo passo foi o desenvolvimento do servidor em Kotlin, que recebe as conexões dos clientes e gerencia as salas de jogo. Implementamos as funcionalidades de criação de salas, conexão e desconexão de clientes, além de garantir que as mensagens fossem enviadas de forma segura e em tempo real usando o protocolo UDP.

O desenvolvimento do aplicativo foi a etapa seguinte, permitindo que os usuários se conectem ao servidor e joguem o jogo da velha em tempo real. O aplicativo foi projetado para ser intuitivo e fácil de usar, permitindo que os usuários criem e se juntem a salas de jogo, e joguem o jogo da velha de forma fluida e eficiente.

Após o desenvolvimento do aplicativo e do servidor, realizamos testes e depuração do sistema para garantir que estivesse funcionando corretamente. Testamos todas as funcionalidades, incluindo a conexão com o servidor e a jogabilidade do jogo da velha. Além disso, desenvolvemos outro conjunto de aplicações com o intuito de comparar sinteticamente os protocolos UDP e TCP.

Com os testes e depuração concluídos, implementamos as funcionalidades finais do aplicativo e do servidor, incluindo melhorias na interface do usuário e o aprimoramento do desempenho.

O código fonte do projeto está disponível no GitHub em <https://github.com/fortmea/apptcc> para o aplicativo e <https://github.com/fortmea/servidortcc> para o servidor. O código para os testes acompanha seus respectivos projetos.

5. Resultados

5.1. Jogo da Velha

Figura 1. Jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas.

Figura 2. Menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes.

Figura 3. Menu do jogo após criarmos uma nova sala

O app de jogo da velha foi desenvolvido com sucesso, cumprindo com as funcionalidades esperadas. Também cumpriu para seu propósito de estabelecer uma base necessária para os testes que foram feitos a seguir. Na Figura 1 podemos ver o jogo em andamento. O jogador X já venceu 2 partidas. Na Figura 2 podemos ver o menu do jogo. Podemos criar novas salas ou entrar em salas existentes. Na Figura 3 podemos ver o menu do jogo após criarmos uma nova sala.

5.2. Testes sintéticos

Figura 4. Tempo de Resposta por Protocolo e Tamanho do Pacote. Em amarelo, UDP. Em azul, TCP. Em todos os casos testados, o UDP apresentou menor tempo de resposta.

Durante a execução dos testes, notou-se que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados. Na Figura 4 podemos ver o gráfico de tempo de resposta por protocolo e tamanho do pacote.

Em alguns casos, especialmente com tamanho maior de pacote, o TCP apresentou um tempo de resposta muito maior do que o UDP, chegando a ser duas vezes maior. Isso pode ser explicado pelo fato de que o TCP é um protocolo orientado a conexão, enquanto o UDP é um protocolo sem conexão. Isso significa que o TCP precisa estabelecer uma conexão antes de iniciar a transmissão de dados, enquanto o UDP não precisa. Isso pode levar a um tempo de resposta maior para o TCP, especialmente quando o tamanho do pacote é maior.

Os testes foram executados em uma única máquina, sem se conectar com a internet ou com outros dispositivos. Assim, esperamos ter reduzido qualquer influência externa nos resultados. No entanto, é importante notar que os resultados podem variar dependendo do ambiente de rede e do hardware utilizado. Nesse caso, os testes foram executados em uma máquina com um processador Ryzen 5 5600 e 16GB de memória RAM.

6. Conclusão

O objetivo deste trabalho foi apresentar a arquitetura UDP e suas principais características, e através de um caso de uso prático - desenvolver um jogo multiplayer para Android utilizando Kotlin, com a implementação de um servidor UDP também em Kotlin, e com o conhecimento obtido implementar uma metodologia para comparar a arquitetura UDP com TCP. Foram abordados conceitos fundamentais da arquitetura UDP, bem como suas vantagens e limitações. O jogo desenvolvido teve como objetivo demonstrar as possibilidades e benefícios do uso de UDP em aplicações que exigem baixa latência e alta performance. E os testes sintéticos realizados demonstraram que o UDP apresentou menor tempo de resposta em todos os casos testados.

Referências

- Forouzan, B. A. and Fegan, S. C. (2018). Comunicação de dados e redes de computadores. AMGH Editora, 7 edition.
- Gazzola, R. (2020). Desenvolvimento de aplicativos Android: guia prático e completo. Novatec Editora.

- Jemerov, D. and Isakova, S. (2017). Kotlin em ação. Novatec Editora.
- Kurose, J. F. and Ross, K. W. (2013). Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down. Pearson Education do Brasil.
- Leiva, A. (2019). Kotlin for Android Developers. Antonio Leiva.
- McCarthy, P. B. and Kandalov, D. (2019). Kotlin for Android App Development. Packt Publishing.
- Moreno Villamizar, J. Y., Escalante Ortega, D. A., and Siqueira, A. A. G. (2019). Aplicação de controle remoto usando jogos sérios baseado no protocolo de comunicação udp. Anais.
- Neuman, C. and Tsai, T. M. (2003). Redes de Computadores e a Internet. Campus.
- Picoli, I. L. (2011). Arquitetura cliente-servidor em jogos multiplayer. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Sarkar, N., Ho, O., and John, N. (2020). Android Studio 4.1 Development Essentials - Java Edition: Developing Android Apps Using Android Studio 4.1, Java and Kotlin. Payload Media.
- Saunders, S., Fields, D. K., and Belayev, E. (2013). IntelliJ Idea in Action. HANNING.
- Silva Filho, G. L. F. d. (2017). Desenvolvimento de aplicativo para adoção de animais abandonados utilizando a linguagem de programação kotlin e programação reativa. B.S. thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Smyth, N. (2020). Android Studio 4.0 Development Essentials-Kotlin Edition. eBook-Frenzy.
- Stallings, W. (2017). Redes e sistemas de comunicação de dados: teoria e aplicações. AMGH Editora, 7 edition.
- Stevens, W. R. and Wright, G. R. (2011). TCP/IP Illustrated, volume 1. Addison-Wesley.
- Subramaniam, V. (2017). Programming Kotlin. Pragmatic Bookshelf.
- Tanenbaum, A. S. and Wetherall, D. (2011). Redes de computadores. Pearson, 5 edition.