

Aluno: Vinícius Zoz

Seção: 8.1

Intervalo de páginas: 120 - 121

A seção começa apresentando os jogos multijogador como sendo o exemplo mais conhecido de um AVD (Ambiente Virtual Distribuído). Como podemos interagir com diversos jogadores de todo o mundo, sem ter os limites geográficos e de que dispositivos podemos desfrutar este ambiente online. Esse perfil se encaixa na base do suporte de rede a aplicações de RV distribuída.

Então, nos apresenta o conceito de AVD como sendo toda simulação distribuída e interativa de um ambiente virtual acessado por vários usuários. Juntamente com sua origem que se baseou em pesquisas para criar uma simulação interativa em rede com múltiplos usuários para treinamentos e exercícios militares, que também foi o primeiro AVD construído. Nesse AVD foram adotados pelos motores de rede 3D, avatares para melhorar a consistência visual e reduzir a largura de banda para sincronização.

Por fim, nos mostra que com o avanço das tecnologias de RV e Realidade Aumentada (RA), a adoção de AVDs na Internet tem ganhado força, impulsionada pela maior acessibilidade e capacidade de imersão desses equipamentos. A expectativa é que essas aplicações sigam majoritariamente a arquitetura cliente-servidor, amplamente utilizada em jogos online. Esse modelo é eficaz para suportar a distribuição de simulações interativas, e frameworks que auxiliam na construção dessas aplicações estão se tornando cada vez mais relevantes, especialmente por conta do cenário que exige baixa latência e alta largura de banda para conectar os usuários.