

Manual de instalação

Sistema Multijogador com NodeJS

Versão 1.0 – 10/12/2017

Sumário

1. Compilação do cliente na ferramenta Unity3D	-	3
2. Instalação do cliente no sistema operacional Android	-	3
3. Instalação do servidor NodeJS	-	5

1. Compilação do cliente na ferramenta Unity3D

- a) Para o reconhecimento do servidor pelo cliente instalado no celular, é necessário abrir o código fonte pelo Unity3D e informar o IP do servidor na opção Url, do grupo Socket IO Component. Esse grupo é visualizado após selecionar a Network.cs, da pasta Assets.

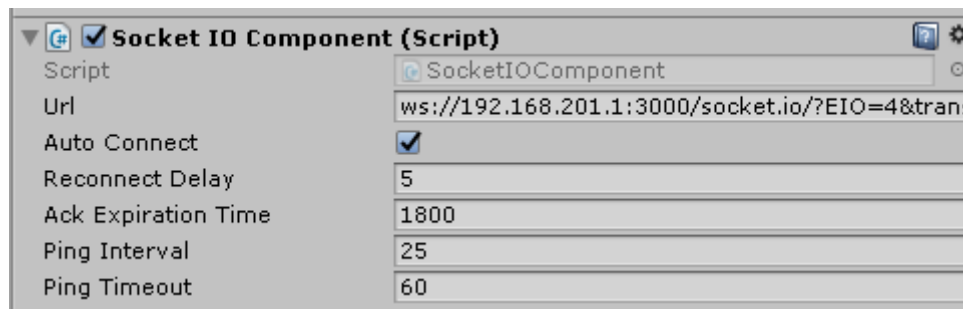


Figura 01 – Grupo de componentes do Socket IO – Unity3D.

- b) Após alterar a URL acrescentando o IP correto do servidor, compile o projeto escolhendo a opção File > Build & Run. Na lista à direita escolha a plataforma de destino e clique em Build. Escolha uma pasta para salvar o arquivo com extensão .apk e clique em salvar.

2. Instalação do cliente no sistema operacional Android

Requisitos mínimos:

- Sistema operacional Android 4.4 ou superior.
- 512 MB de memória ram.
- 200MB memória interna.

- a) Mova o arquivo Projeto_TCC2_nodejs.apk para a memória interna do celular.
- b) Vá em configurações do celular, ache a opção “segurança”, e habilite fonte desconhecidas conforme figura 01.



Figura 02 – opção fontes desconhecidas para

- c) Abra o arquivo Projeto_TCC2_nodejs.apk salvo no dispositivo móvel.
- d) Clique em próximo e aceite instalar.
- e) Imprima numa folha de tamanho A4 a imagem 02.

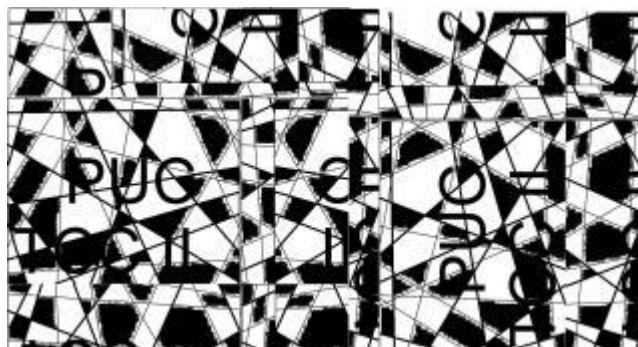


Figura 03 – Utilizada como referência para criação do ambiente 3D.

- f) Execute o aplicativo pressionando sobre o ícone criado em aplicativos e aponte a câmera do dispositivo para a folha impressa.

3. Instalação do servidor NodeJS

- a) Baixe a última versão do instalador NodeJS conforme seu sistema operacional no link <https://nodejs.org/en/download/>.
- b) Abra a pasta server localizada na raiz da pasta do trabalho pelo Terminal de Comandos do sistema operacional.
- c) Execute o comando `node server.js`