

Manual de utilização da Aplicação



Grupo 10

Tiago Silva, 8190614

Tiago Coelho, 8190340

Jaques Resende, 8190214

Maria Tavares, 8190709

Tiago Teixeira, 8190592

Aspetos a referenciar neste Documento

- Contexto da aplicação;
- Esclarecimento sobre a RIOT e o videojogo League of Legends;
- Regras de uso e funcionamento da aplicação;

Contexto da RiftArena

O trabalho consiste na criação de uma aplicação web que através de API's externas permite os utilizadores associarem a sua conta do videojogo "League of Legends" à sua conta na base de dados do website, e através disto permite o utilizador entrar em torneios realizados no website baseados na sua classificação no videojogo.

Um pouco à base de aplicações como o OP.GG que também permitem recolher informações da nossa conta no videojogo, a nossa aplicação leva a outro nível e permite a criação de torneios, de uma forma automatizada, isto permite ao criador do torneio ter uma fácil gestão dos mesmos, já que todas as brackets e sorteios são gerados automaticamente. Criar uma equipa é também algo bastante intuitivo e fácil, de forma que tanto o design das páginas como o funcionamento das mesmas é de fácil uso.

Sobre a RIOT e o League of Legends

A empresa RIOT é a desenvolvedora de vídeo jogos, entre eles, o famoso League of Legends.

League of Legends é um jogo eletrónico do tipo : multiplayer online battle arena (MOBA). É um jogo muito “team based” ou seja é preciso bastante cooperação de equipa para alcançar a vitória e o sucesso no mesmo.

Muito resumidamente :

No jogo, duas equipas de cinco jogadores batalham num combate jogador contra jogador (PvP), com cada equipa a ocupar e defender a sua metade do mapa. Cada um dos dez jogadores controla uma personagem, conhecido como "campeão", com habilidades únicas e diferentes estilos de jogo.

Foi este conceito baseado em trabalho de equipa e o nível de competitividade que também traz que nos fez escolher o League of Legends como jogo a usar na nossa aplicação, sem esquecendo a fama que este mesmo por si tem. Com isto a nossa aplicação permite a criação de equipas a nível profissional, dando aos jogadores a opção de juntar os seus amigos e disputar torneios com prémios e níveis de competitividade de acordo com o nível de habilidade das equipas.

O nível de habilidade ou “rank” é um sistema de escala que posiciona um jogador num certo patamar de acordo com a sua habilidade de jogo e as suas vitórias dentro do mesmo, sendo o rank mais baixo o “Iron” e o mais elevado de “Challenger”.

Na próxima imagem temos a demonstração da escala de ranks :



Para a vinculação da conta RIOT é pedido aos utilizadores que introduzam o seu nickname que usam na RIOT e a região de jogo, visto que o jogo contém vários servidores em diferentes regiões convém ao utilizador que introduza a sua região corretamente.

As regiões disponíveis são :

- Europe Nordic & East – EUN1;
- Europe West – EUW1;
- Latin America North – LA1;
- Latin America South – LA2;
- North America – NA1;
- Oceania – OC1;
- Russia – RU1;
- Turkey – TR1;
- Japan – JP1;
- Republic of Korean -KR;

Após introduzidos estes dados e como forma de validar que o utilizador introduziu mesmo a sua conta e não a de outro, é pedido a este mesmo que abra a sua conta na aplicação League of Legends e troque o seu ícone pelo ícone de controlo “7” que representa a imagem de uma rosa. Quando este introduzir os dados com o ícone de controlo a conta é automaticamente vinculada e adicionada.

O ícone referido é o seguinte :



Regras e funcionamento da aplicação

A nossa aplicação utiliza alguns padrões de uso comuns a outras aplicações, sendo os principais :

- Uso de emails/nicknames únicos como dados de criação de conta e de acesso;
- Uso de nicknames dentro dos parâmetros aceitáveis, por exemplo um nickname do tipo “??_sda-!” é visto como um nickname irregular, já um nickname como “MiMo313” tem um formato correto e aceitável;
- Certas funcionalidades só podem ser usadas se o utilizador estiver autenticado na plataforma;

Tirando esses padrões comuns a nossa plataforma dispõe de restrições e formas de uso típicas e específicas do nosso projeto e tipo de negócio, tais como :

- Participar em torneios exige que o jogador esteja inscrito numa equipa;
- O jogador que inscreve uma equipa num torneio deve ser o líder da mesma;
- Para entrar numa equipa o jogador deve ter uma conta RIOT vinculada, assim como para jogar em qualquer torneio esse mesmo jogador deve ter a sua conta RIOT vinculada;
- Criar torneios e gerir os torneios não exige uma conta RIOT vinculada;
- Equipas só podem participar em torneios, na região deles e dentro do rank referido no torneio;
- Torneios criados são definidos como publicados ou não publicados, apenas torneios não publicados podem ser editados ou eliminados;
- Torneios que não tenham as equipas necessárias não começam, em vez disso o torneio é definido como cancelado e não há vencedores do mesmo;
- Uma equipa não pode sair de um torneio depois de se ter inscrito, a equipa poderá não comparecer e contará como uma derrota;
- As estatísticas das equipas são guardadas no perfil das mesmas, sendo isto as suas vitórias, derrotas, torneios ganhos e ainda a percentagem de sucesso que é a divisão do número de vitórias pelo número de derrotas;
- Um utilizador que receba um pedido para uma equipa e já se encontrar numa, não poderá aceitar o mesmo pedido, para isso terá de abandonar a equipa em que se encontra e só depois aceitar o mesmo;
- Após as brackets serem geradas o gestor do torneio deverá selecionar os vencedores das partidas de acordo com os jogos, e carregar no botão de próxima fase para voltarem a ser criadas as brackets com as novas equipas;
- As equipas para participarem num torneio devem ter um mínimo de jogadores inscritos;
- Jogadores de uma equipa devem ser todos da mesma região de jogo;
- Se o líder da equipa sair da mesma deverá ser indicado um novo para ficar encarregue do cargo;

A nossa plataforma interactivamente usa funcionalidades automatizadas como descrito em cima, tais como a geração automática das brackets e dos torneios, a utilização da RIOT API e comunicação com a mesma envolvendo a aquisição de dados e estatísticas em jogo e a possibilidade de os atualizar á medida que se progride no jogo e ainda existe também o calculo de estatísticas de equipa.

Estas regras e normas de funcionamento são o que definem a nossa plataforma e devem ser respeitadas.

Num futuro de desenvolvimento a nossa equipa de desenvolvimento pretende lançar atualizações que tragam novas funcionalidades à aplicação assim como atualizações de controlo de qualidade da mesma.

Um exemplo de nova funcionalidade de futuro seria a implementação do chat interativo.

Considerações Finais

O projeto RiftArena foi desenvolvido no contexto da UC de LDS e é um projeto universitário que não contém todas as ideias planeadas inicialmente mas com uma estruturação e desempenho bastante bom, e promete continuar o desenvolvimento da mesma.