

Desenvolvimento de um jogo de browser realtime
utilizando ferramentas populares para o
desenvolvimento WEB

24 de Junho de 2013

Desenvolvimento de um jogo de browser realtime utilizando ferramentas populares para o desenvolvimento WEB Descrição lateral

1 Sumário

- CONTEXTUALIZAÇÃO
- PROBLEMA
- OBJETIVOS
 - .1 GERAL 6
 - .2 ESPECÍFICOS
- JUSTIFICATIVA
- REVISÃO BIBLIOGRÁFICA
- METODOLOGIA
- CRONOGRAMA
- Referências

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

desenvolvimento de jogos promissores benefícios da utilização de plataforma web

3 PROBLEMA

O problema concentra-se em testar a factibilidade da utilização de um jogo, com muitos usuários, que funcione em tempo real utilizando das ferramentas tradicionais para desenvolvimento web listadas acima.

4 OBJETIVOS

Geral

testar a viabilidade da utilização de ferramentas convencionais na construção de sistemas web vulgo PHP com Zend 2, Mysql, Mongo DB, javascript e HTML 5, na construção de um sistema em "tempo real" para a utilização massiva de um número X.000 de usuários.

Específicos Por objetivos específicos, almeja-se testar a performance das seguintes tecnologias: NODEJs, Mysql, MongoDB, PHP com Zend Framework

2

5 JUSTIFICATIVA

6 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Os gargalos dos sistemas web geralmente residem no banco de dados, onde então deverá ser feita a grande bateria de testes.

7 METODOLOGIA

Para testar a aplicação desenvolverei testes especializados, como as chamadas do sistema serão todas feitas em ajax será fácil criar mocks que simulem cada funcionalidade, ou ao menos as funcionalidades críticas em questão do desempenho.

8 CRONOGRAMA

9 Referências