

Individual Learning Path

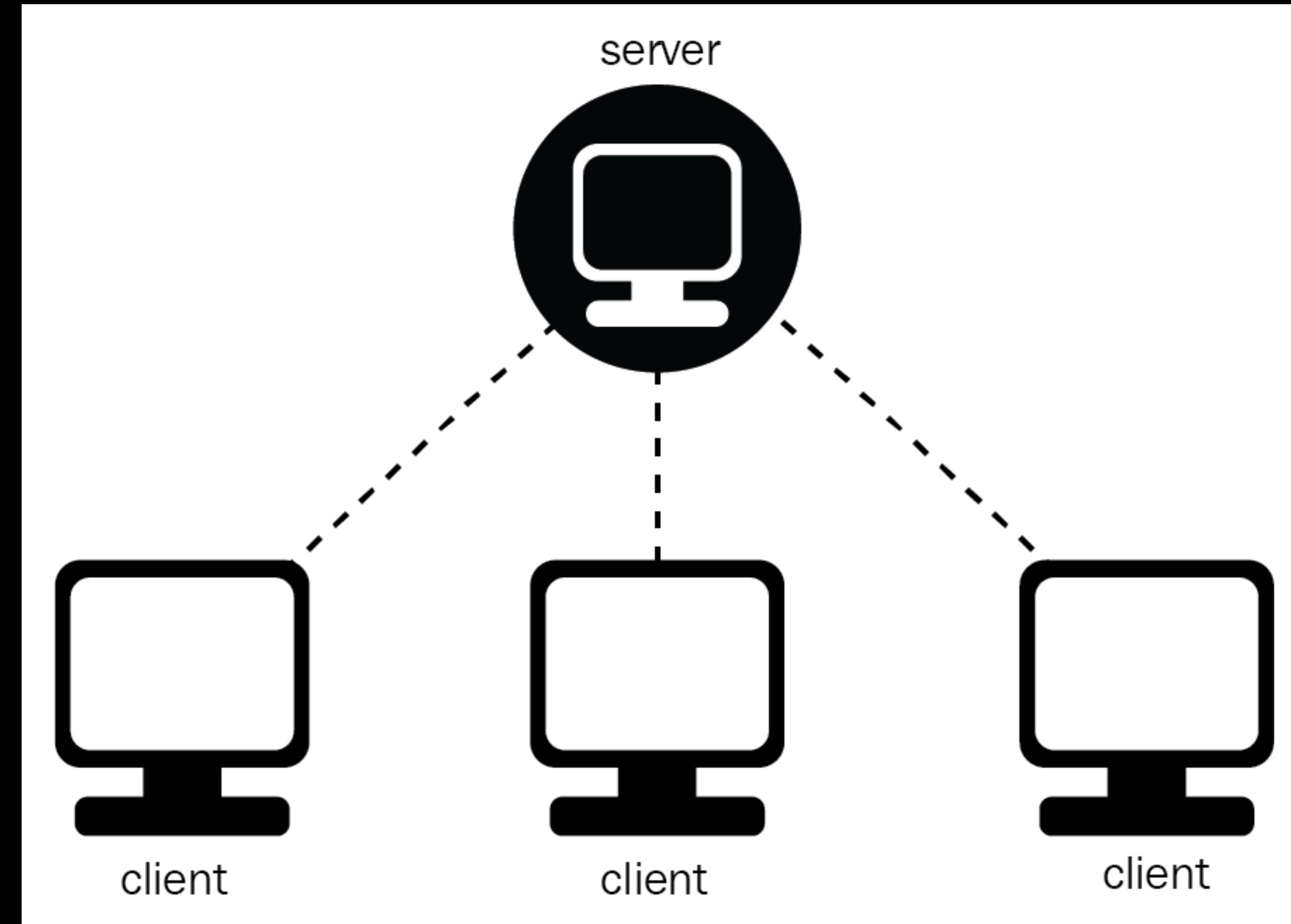
Cliente-servidor em aplicações móveis iOS

Juan Victor Suman

Learning Goals

- Servidor funcional em Python usando sockets de rede.
- Cliente de um jogo em iOS.
- Estrutura de comunicação cliente-servidor baseada em JSON.
- Se aproximar minimamente de conceitos de Game Design e Design de uma forma geral.

Modelo Cliente-Servidor



Modelo Cliente-Servidor

Cliente (implementado em **Swift**)

- Inicia pedidos para o servidor;
- Espera e recebe respostas;
- Utiliza recursos da rede.

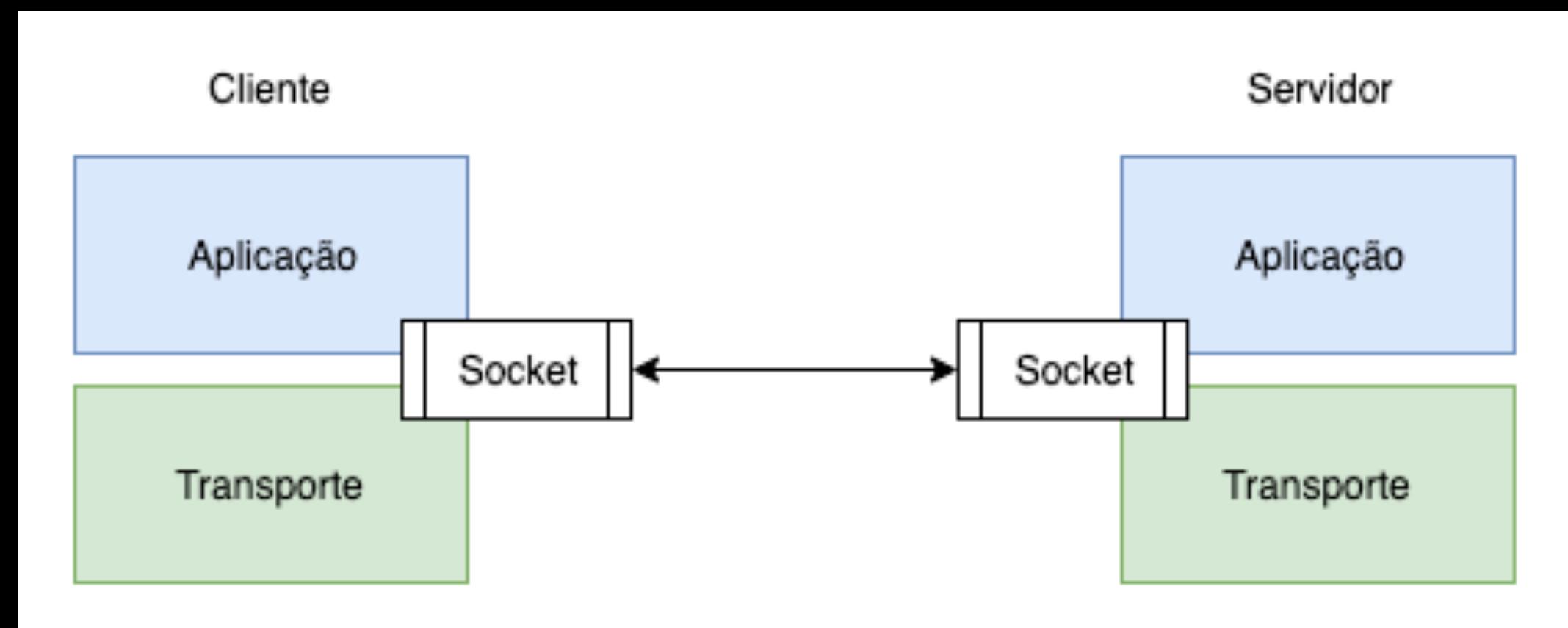
Modelo Cliente-Servidor

Servidor (implementado em Python)

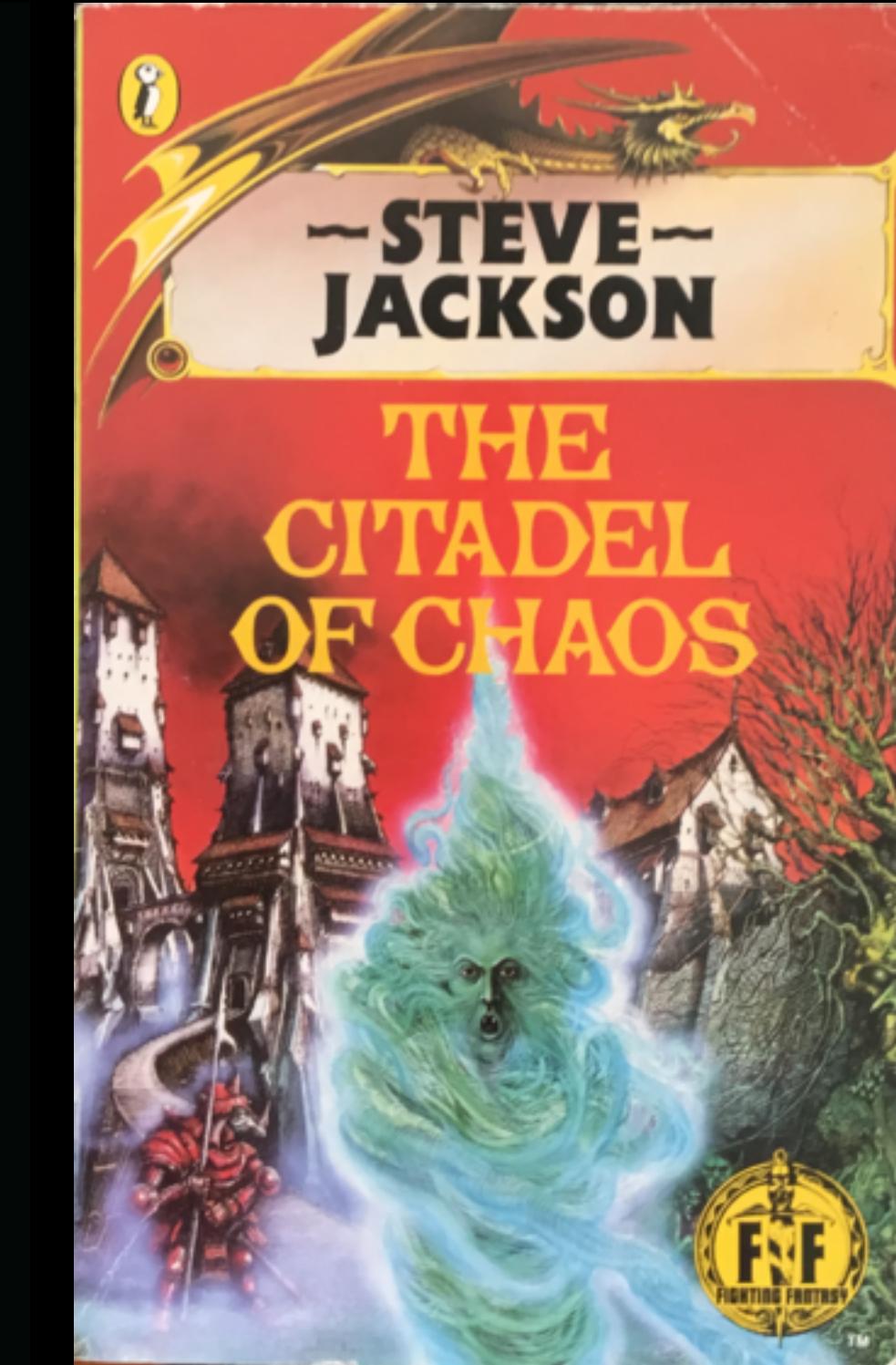
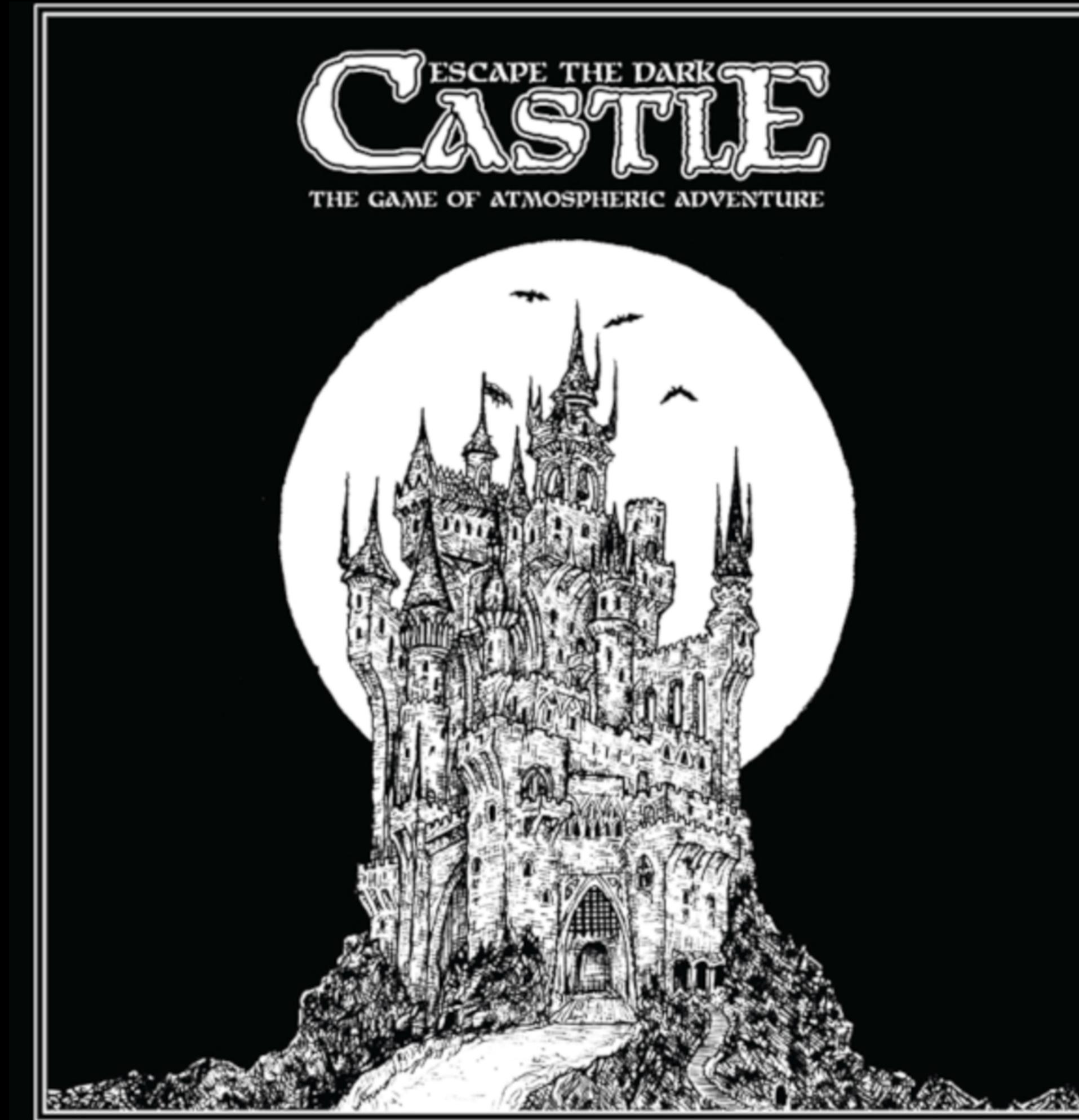
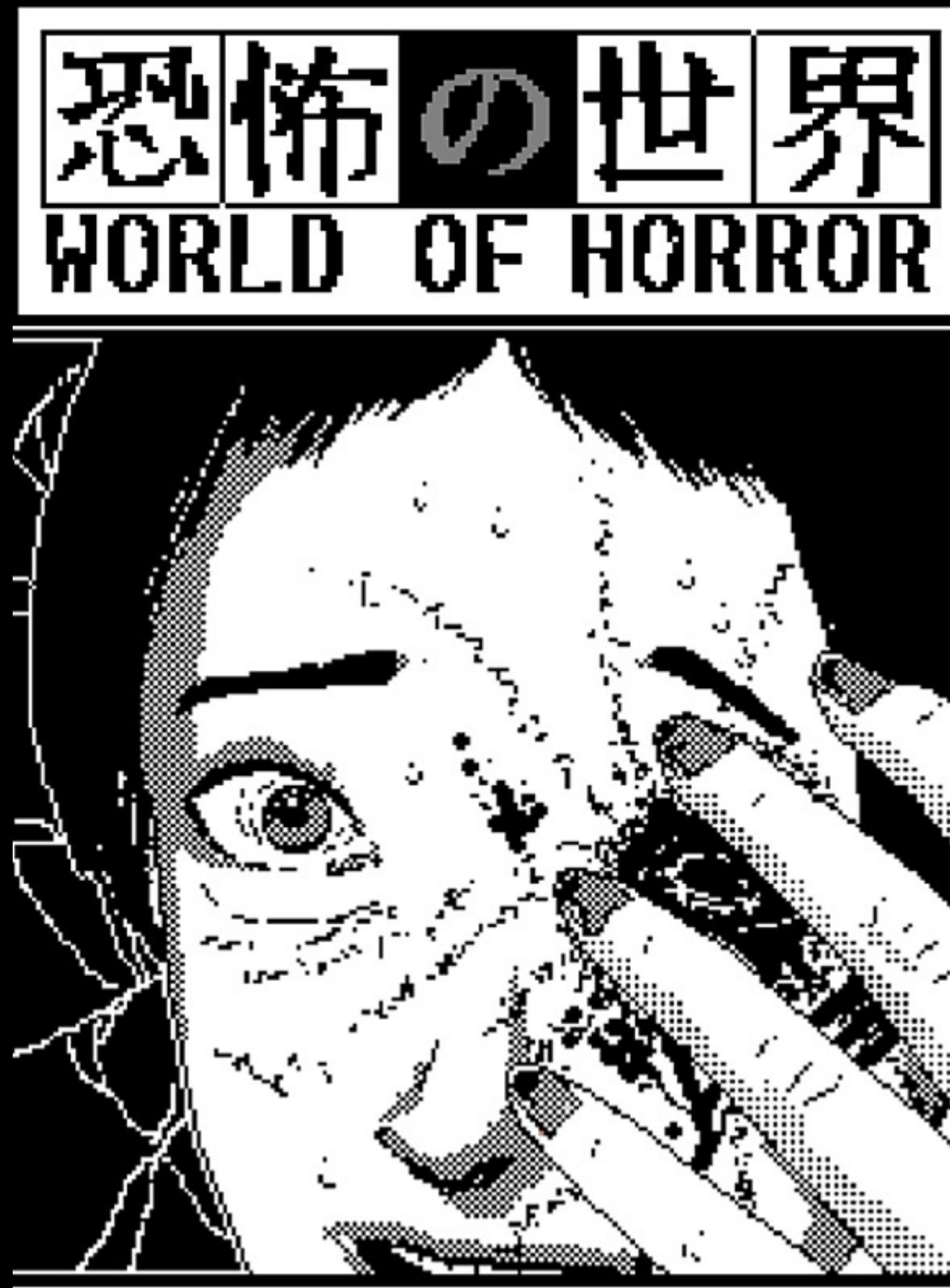
- Passivo, esperando por chamadas;
- Está “escutando” e pronto para responder requisições do Cliente;
- Ao receber uma requisição, envia uma resposta.

Programação de Socket

Um ponto num fluxo de comunicação composto por um IP e uma porta relativa ao protocolo de transporte (**TCP**).

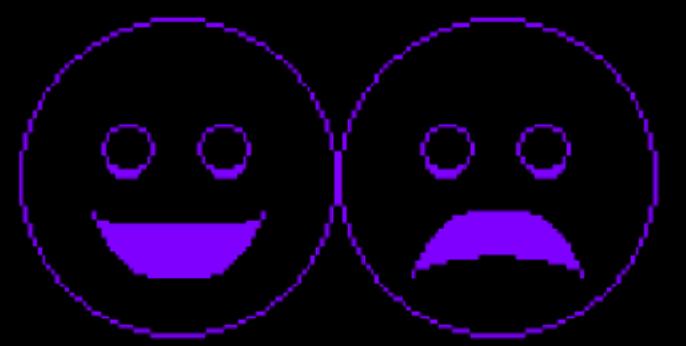


Inpirações





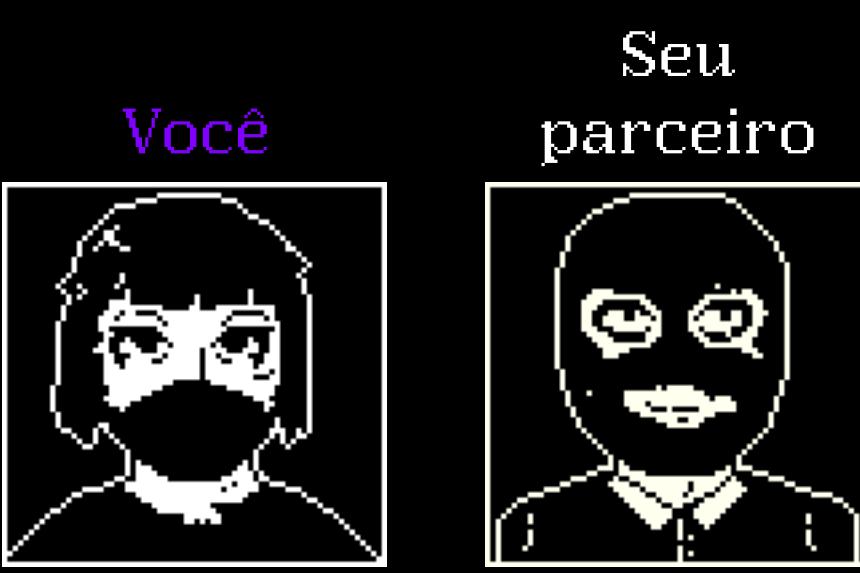
DoomsayeR



DoomsayeR

JOGAR

Você entrou no servidor

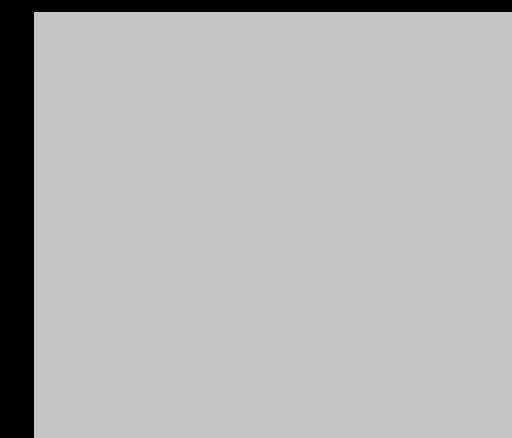


OK

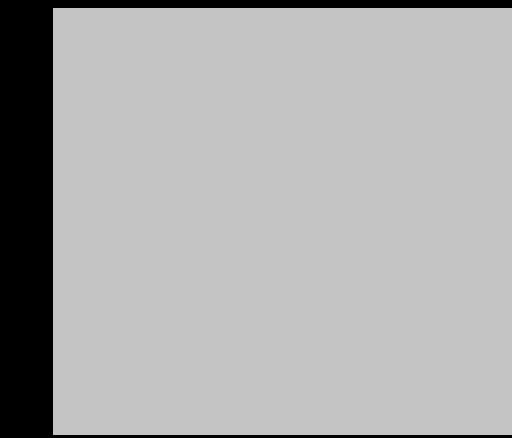


Bom trabalho!

CASO 1



CASO 2



CASO 3



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec et egestas mi. Fusce eget quam sodales, tincidunt tellus vel, rutrum leo. Nulla vel elit sit amet dolor posuere dictum. Integer sit amet neque commodo, auctor nibh ut, pellentesque justo. Donec non blandit turpis.

INVESTIGAR

MATAR

AMEAÇAR

FUGIR

OK



CONECTAR

CONECTAR

Referências

- HALL, Brian “Beej Jorgensen”. Beej's Guide to Network Programming: Using Internet Sockets. Independently Published. 2019.