

# Individual Learning Path

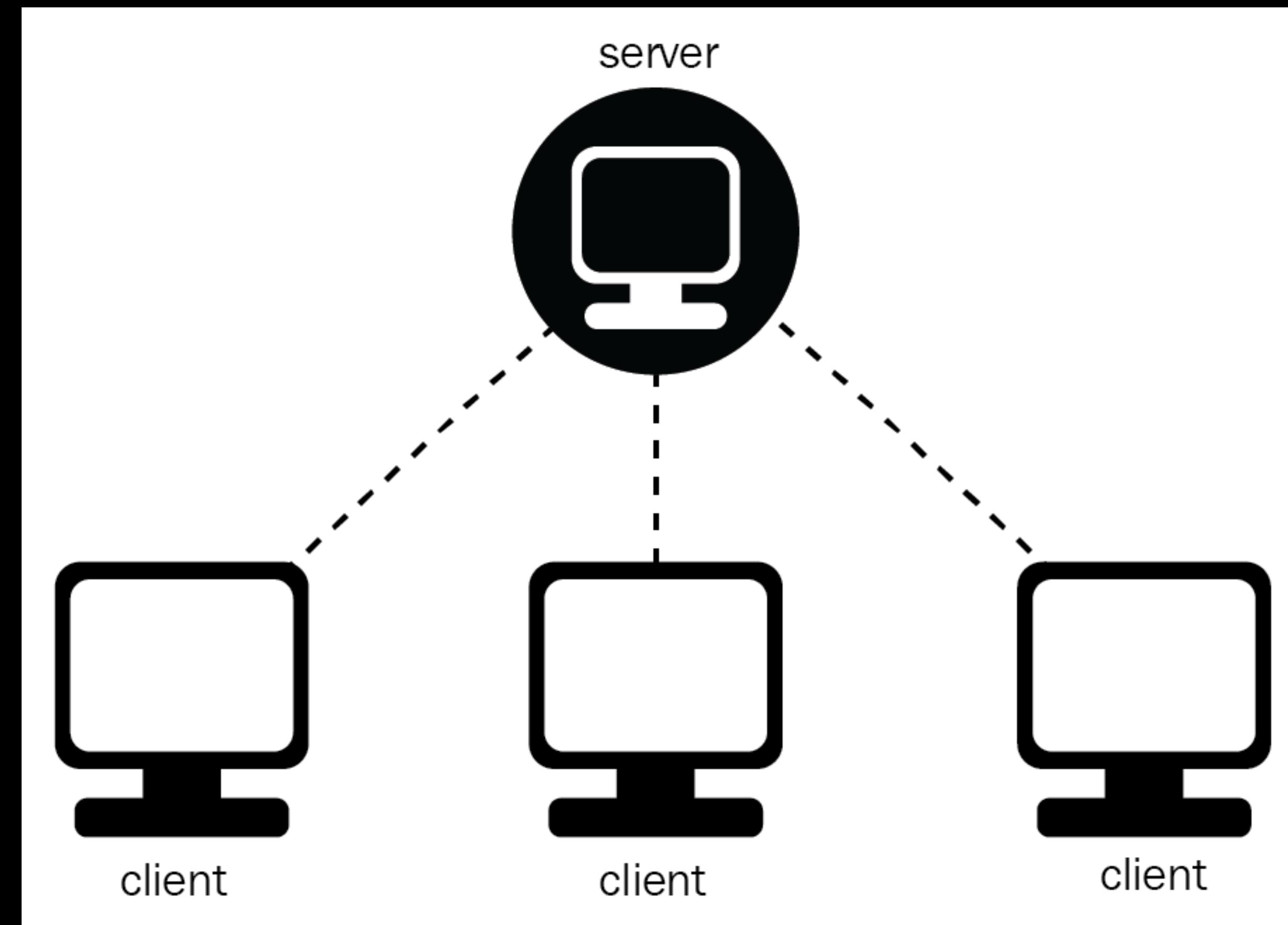
Cliente-servidor em aplicativos móveis iOS

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.
- Se aproximar minimamente de conceitos de UI/UX e Design de 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.

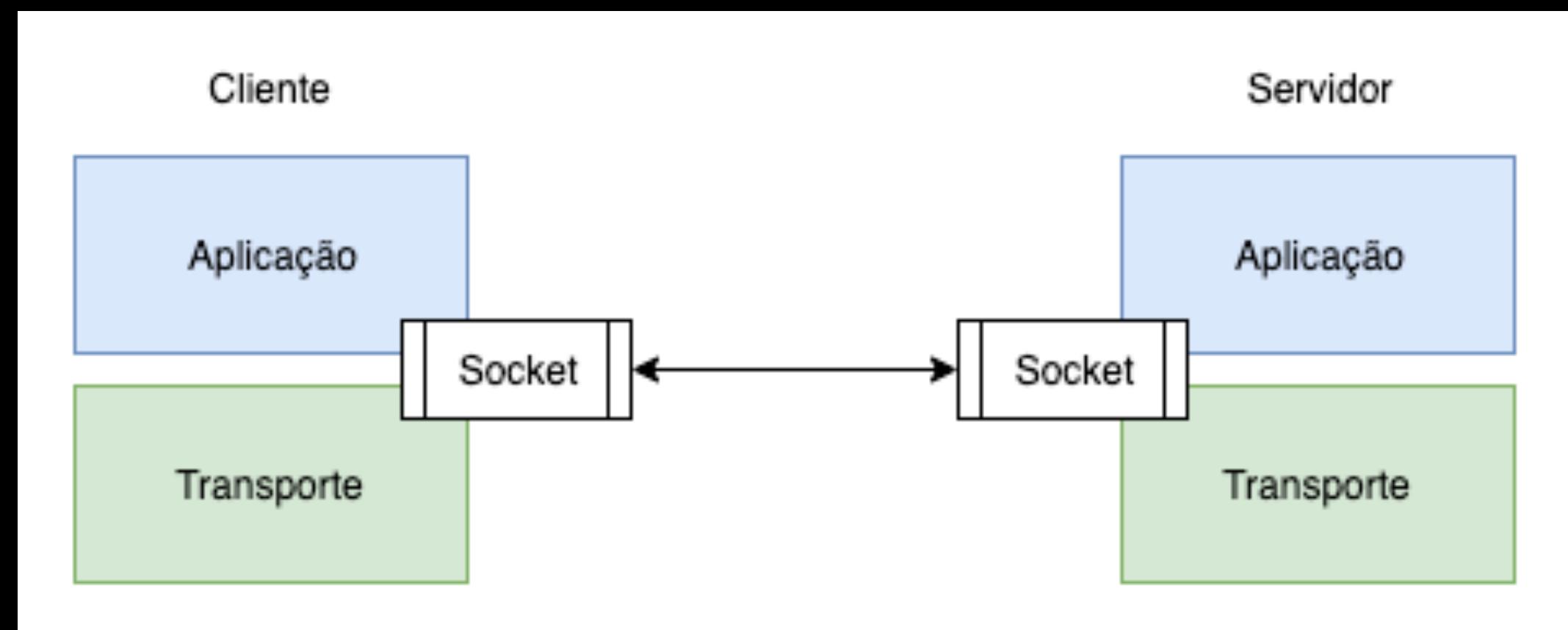
# Modelo Cliente-Servidor

## Servidor (implementado em Python)

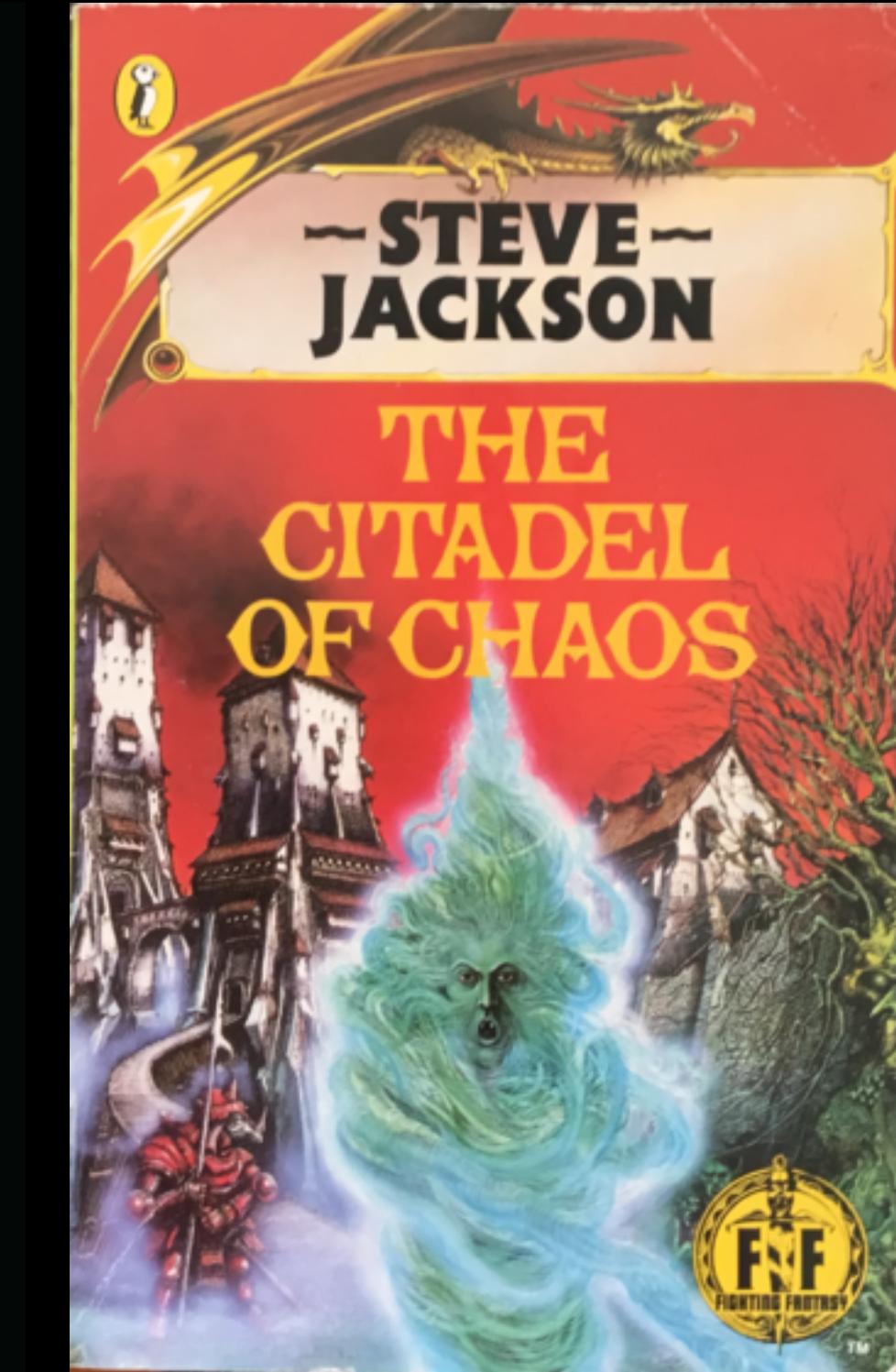
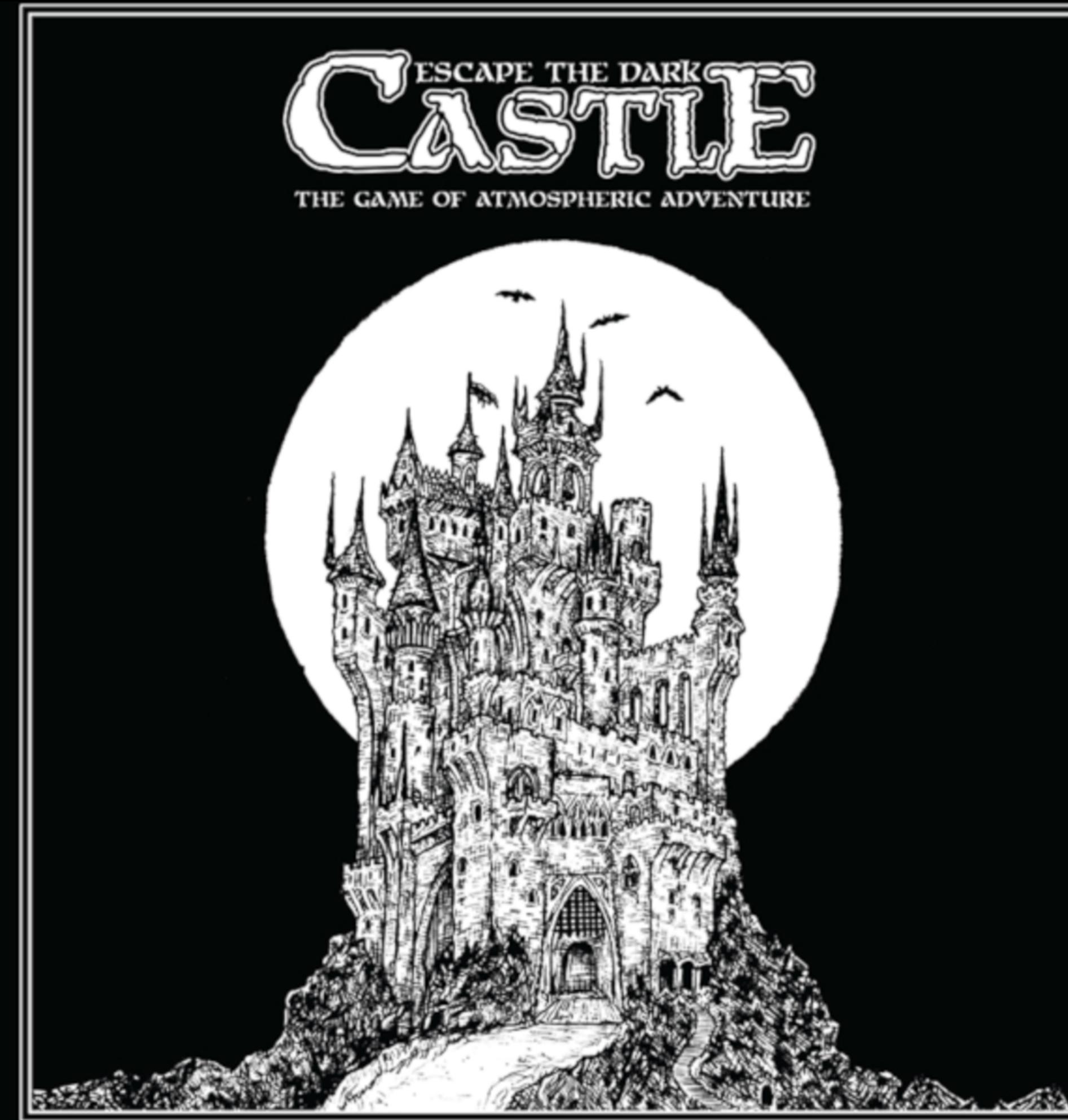
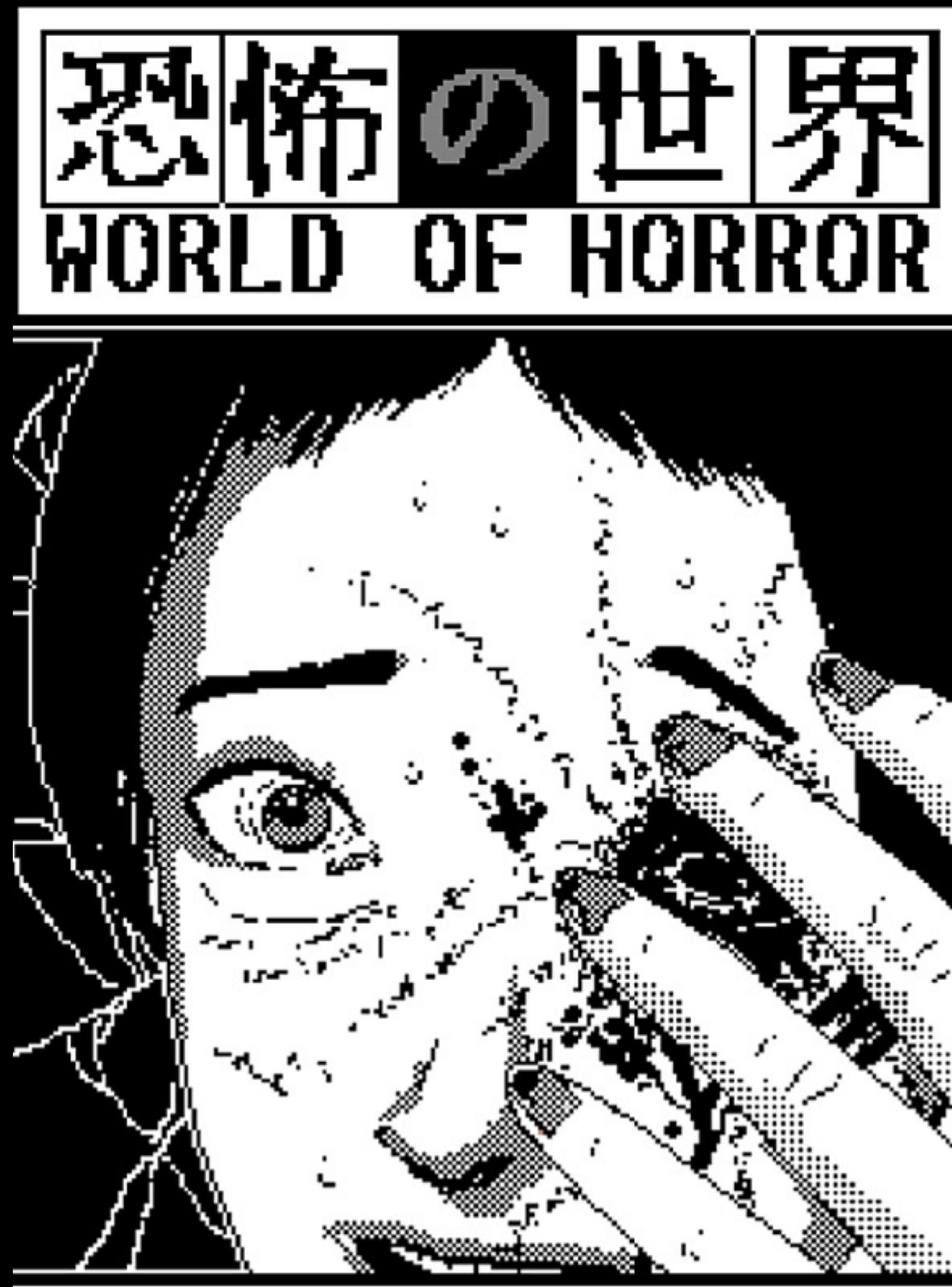
- Passivo, esperando por chamadas;
- Está “escutando” e pronto para responder requisições do Cliente;
- Ao receber uma requisição, envia uma resposta.

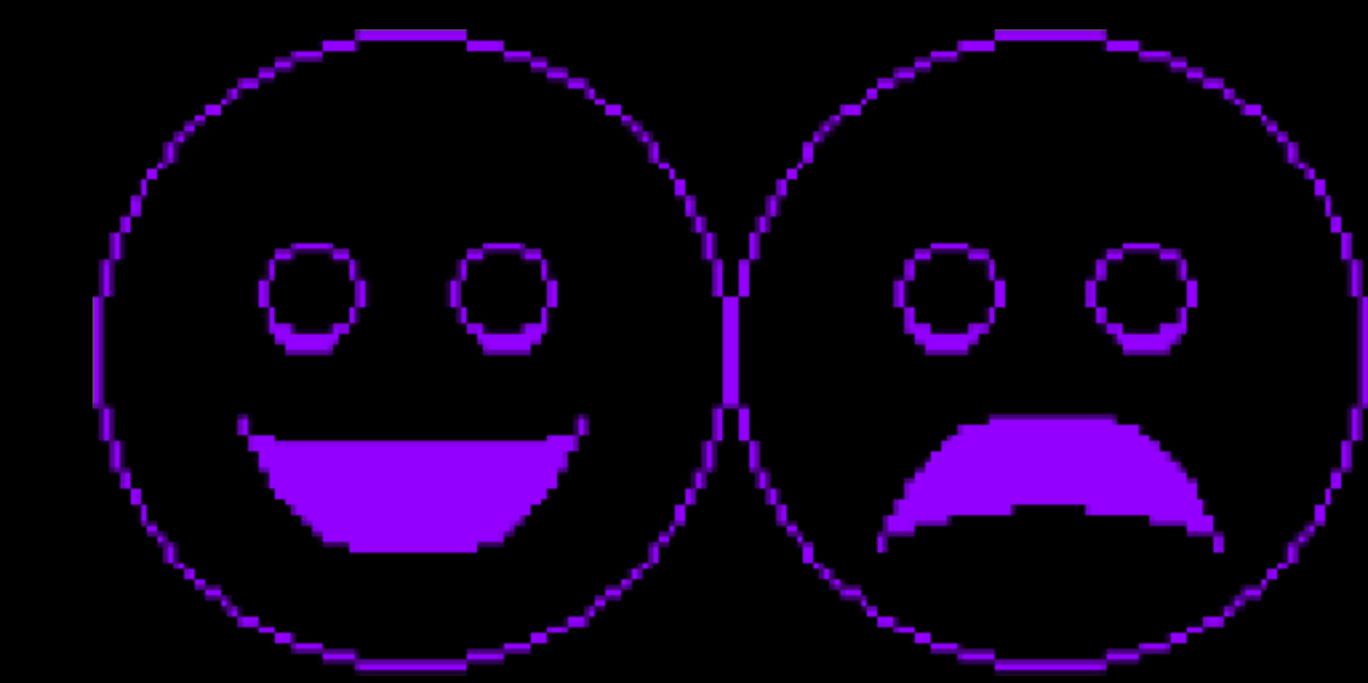
# Programação de Socket

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

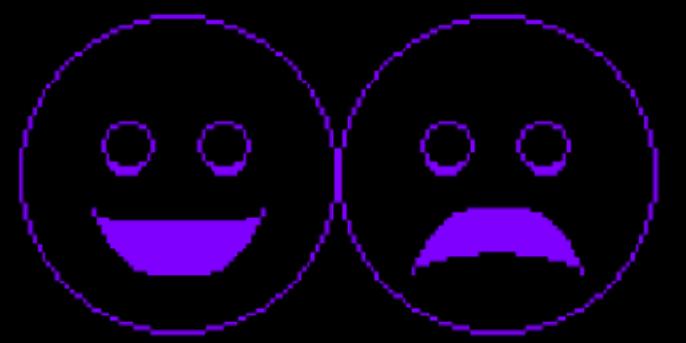


# Inpirações





DoomsayeR



# DoomsayeR

JOGAR

Você entrou no servidor



Você



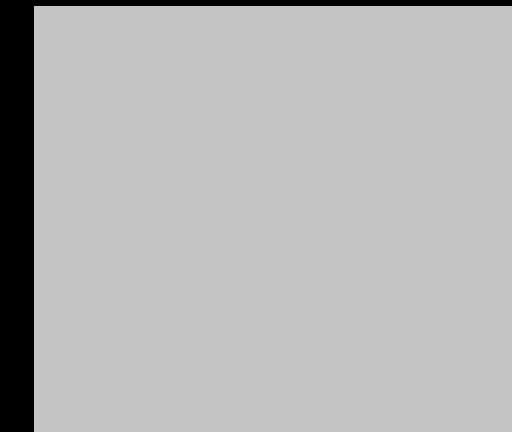
Seu  
parceiro

OK

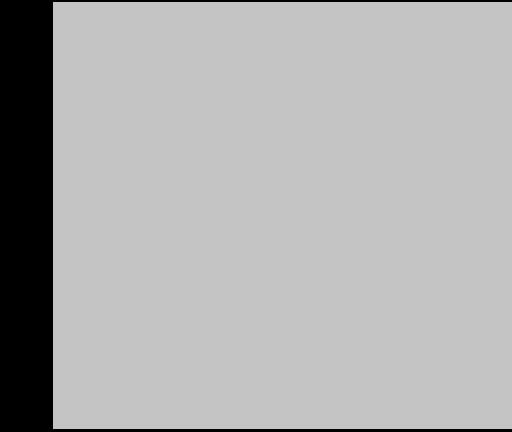


Bom trabalho!

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.