

Ubimon

- A versão deste commit é apenas uma prova de contexto, que implementa:
 - um radar, capaz de listar outros dispositivos próximo rodando Ubimon no *smartspace*, categorizando-os em jogador, estação de troca ou *gathering point*;
 - interação com estações, permitindo acessar a estação para depositar e retirar ubimons;
 - batalhas aleatórias no mundo, com os comandos de ataque, troca de ubimon, *auraball* (tentativa de captura) e fuga, incluindo as mensagens de vitória e derrota;
- O jogo é composto por duas aplicações: um cliente, multiplataforma (testado em PC e Android), implementado em Unity + C#; e um servidor, implementado em java e que roda somente em PC, responsável por ser um centralizador de dados de dispositivos no *smartspace* e também serve como uma estação de troca.
- No lado do cliente, foram implementados:
 - um *port* do *middleware* para .Net, que permite a comunicação do jogo Unity com outros dispositivos uOS, utilizando uP; além do *MulticastRadar*;
 - drivers:
 - *GlobalPositionDriver*, com os serviços:
 - *getPos*, serviço discreto que retorna uma tupla *<latitude, longitude, delta>*, latitude e longitude dados em graus, delta dado em metros;
 - serviços *registerListener* e *unregisterListener* assíncronos para o evento *POS_CHANGE*, que notifica mudanças de posição, enviando os mesmos valores que *getPos*;
 - *GoogleMapsDriver*, com os serviços:
 - *updatePos*, serviço discreto que informa ao driver a posição global atual do dispositivo, passando os parâmetros *<latitude, longitude>* em graus;
 - *render*, que agenda uma atualização da textura de mapa no jogo;
- No lado do servidor, foram implementados:
 - drivers:
 - *PositionRegistryDriver*, com os serviços:
 - *checkIn (clientName, latitude, longitude, delta, metadata)*, que inicializa um cliente no registro global de posições, e retorna um *clientId* para

chamadas subsequentes ao driver; se um cliente passar mais que 5 min (tempo configurável) sem atualizar seus dados junto ao servidor, ele é removido do registro e precisa fazer um novo *checkIn*;

- *update (clientId, latitude, longitude, delta, metadata)*, que atualiza os dados de um cliente no registro;
- *checkOut (clientId)*, que remove um cliente do registro;
- *listNeighbours (latitude, longitude, delta, range)*, que, dada uma posição global central e um raio de busca, lista todos os clientes registrados;
- serviços de aplicação (todos são relacionados à estação de troca):
 - *enter(playerId)*, que admite um jogador na estação, desde que já não esteja sendo usada por outro jogador, se o jogador já houver previamente utilizado a estação, seus ubimon armazenados são carregados e mostrado, senão um novo registro é criado para o jogador;
 - *leave()*, se houver algum jogador utilizando a estação, o retira e libera a estação para uso por outro jogador, esta operação é realizada automaticamente após 30 segundos de inatividade por parte do jogador;
 - *cursorToLeft*, *cursorToRight*, *cursorToUp* e *cursorToDown*, todos recebendo *playerId*, que, se possível, movem o cursor dentro da estação, para mudar a seleção atual;
 - *peek(playerId)*, que retorna o ubimon atualmente selecionado na estação, caso haja algum selecionado, no parâmetro de resposta *ubimon*;
 - *removeSelected(playerId)*, que remove da estação o ubimon atualmente selecionado;
 - *store(playerId, ubimon)*, que deposita o ubimon informado na estação, desde que haja espaço disponível;