

Jogo Para a Plataforma Android com Comunicação em Nuvem

Rodrigo Duarte Louro

MONOGRAFIA APRESENTADA
AO
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA
DA
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PARA
OBTENÇÃO DO TÍTULO
DE
BACHAREL EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Programa: Bachareado em Ciência da Computação

Orientador: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso

São Paulo, 29 de setembro de 2014

Agradecimentos

TODO colar os Agradecimentos aqui.

Resumo

LOURO, R. D. **Jogo para a plataforma android com comunicação em nuvem**. 2014. TODO p. Monografia - Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Com o grande aumento do número de celulares, estima-se que, até o fim do ano este número seja maior do que a população do planeta [REF], com isso a indústria de jogos, que movimenta bilhões de dólares todos os anos(colocar outra referencia) ganhou uma grande plataforma até então pouco utilizada para seus produtos.

O sistema operacional android é utilizado por x celulares(referencia). A Google (empresa responsável pelo sistema) possui uma loja online de aplicativos,a google play (<https://play.google.com/store>) com x aplicativos, dentre os quais mais de y tratam-se de jogos.

Dentre tais jogos destacam-se os que possuem a opção multijogador. Os jogos multijogadores tratam-se daqueles em que de alguma maneira existe troca de informações entre usuários, e que não deixam a sensação do jogador estar jogando sozinho.

Neste contexto, este trabalho consiste no desenvolvimento de um jogo multijogador para o sistema android utilizando comunicação em nuvem para a persistência de dados fazendo com que seja possível a troca de informações entre jogadores.

Utilizando o ADT, a engine AndEngine e as ferramentas disponibilizadas pelo Facebook foi possível implementar um protótipo jogável para dispositivos com sistema operacional android disponível em (link aqui).

Palavras-chave: jogo multijogador, jogo android, andEngine, comunicação em nuvem.

Abstract

LOURO, R. D. **Game for android platform with cloud communication**. 2014. TODO p. Dissertation (Graduation) - Institute of Mathematics and Statistics, University of São Paulo, São Paulo, 2014.

TODO: Depois que estiver fechado o português traduzir

Keywords: keyword1, keyword2, keyword3.

Sumário

Lista de Abreviaturas	xi
Lista de Figuras	xiii
Lista de Tabelas	xv
I Parte Objetiva	1
1 Introdução	3
1.1 Motivação	3
1.2 Objetivos	4
1.3 Desafios	4
1.3.1 Não conhecimento das linguagens utilizadas	4
1.3.2 Documentação da engine	4
1.3.3 Interface gráfica	4
1.4 Organização do Trabalho	4
2 Conceitos	5
2.1 Jogos Moveis	5
2.1.1 Jogos multijogador	5
2.1.2 Jogos Sociais	5
2.2 Comunicação em nuvem	6
2.3 Android	6
3 Tecnologias Utilizadas	7
3.1 Ferramentas	7
3.1.1 ADT	7
3.1.2 AndEngine	7
3.1.3 PostgreSQL	7
3.1.4 Nginx	7
3.1.5 Facebook SDK	7
3.2 Linguagens de Programação	7
3.2.1 Java	7
3.2.2 PHP	7

4 Banco de Dados	9
4.1 Modelo Conceitual	9
4.2 Modelo Relacional	9
4.3 Relações	9
4.4 Arquivos de criação e de inserção	9
5 Protocolo de comunicação	11
5.1 Sintaxe	11
5.2 Semântica	11
5.3 Arquivos PHP	11
5.4 Arquivos Java	11
6 Implementação do Jogo	13
6.1 Fluxograma	13
6.2 Principais Classes	13
6.3 Integração Facebook	13
6.4 Mecânica	13
6.5 Novo Jogo	13
6.5.1 Amigo do Facebook	13
6.5.2 Oponente Aleatório	13
6.6 Sistema de pontuação	13
6.7 Estatísticas	14
7 Testes	15
7.1 Testes para projetos android	15
7.2 Testes neste projeto	15
8 Resultados	17
8.1 Resultados Esperados	17
8.2 Resultados Obtidos	17
9 Conclusão	19
10 Trabalhos Futuros	21
Referências Bibliográficas	23

Lista de Abreviaturas

ADT	Ferramentas de Desenvolvedor Android(<i>Android Development Tools</i>)
SDK	Kit de Desenvolvimento de Software (<i>Software Development Kit</i>)
GIMP	Programa de manipulação de imagem do GNU (<i>GNU Image Manipulation Program</i>)

Lista de Figuras

Lista de Tabelas

Parte I

Parte Objetiva

Capítulo 1

Introdução

Os jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas. O primeiro jogo de computador foi criado em 1958 por Willian Higinbotham e Robert Dvorak. Chamava-se “Tennis for Two” e se tratava de uma simulação de uma partida de tênis, não havia placar e a tela era feita de um cinescópio de fósforo verde monocromático [Nun07]. Desde então os jogos acompanharam a enorme evolução da computação. Com o advento e a popularização da internet a criação de aparelhos eletrônicos que possibilitassem com que todas as pessoas ficassem conectadas de maneira mais simples e por períodos maiores era questão de tempo. Estes aparelhos são os conhecidos tablets e smartphones, que fizeram com que a computação móvel fosse acessível pelo grande público.

A partir de então, diferentes e inúmeros tipos de mercados se abriram ou se adaptaram à computação móvel. Um deles, talvez o maior deles, foi a indústria de jogos, que se adaptou de maneira muito rápida e eficaz a nova plataforma.

A computação em nuvem, que surgiu como opção para o mercado reduzir gastos com servidores, tem sido amplamente utilizada. Ela faz com que os serviços computacionais passem a ser elásticos, ilimitados e pagos apenas por aquilo que realmente foi utilizado. Esta maneira altamente escalável de se manter servidores fez com que as grandes empresas de jogos abandonassem o modelo de servidores antigo e tornou possível que empresas menores também utilizassem esse recurso em seus jogos.

Praticamente qualquer pessoa possui fácil acesso a alguma plataforma móvel, como tablets e smartphones, o que fez com que o estilo de jogo chamado casual, que em geral são jogos que apresentam mecânica com alto grau de simplicidade e que, ao contrário dos jogos tradicionais, exigem menos tempo e esforço do jogador, se tornasse uma grande forma de entretenimento rápido.

Dentre os jogos casuais podemos citar alguns exemplos de grande sucesso em que o sistema é multijogador, ou seja, jogos que de alguma forma realizam duelos entre os jogadores, havendo um vencedor e um perdedor (SongPop, BikeRace, What’s the Movie?, etc) ou jogos em que exista a necessidade de que amigos do jogador enviem a ele algum tipo de ajuda para o andamento do jogo (CandyCrush, FarmVille, Hay Day, etc). Para o desenvolvimento do sistema multijogador, geralmente utiliza-se alguma rede social (facebook, twitter, instagram, orkut, etc) como fonte de dados. Jogos que utilizam tais dados ficaram conhecidos como jogos sociais.

Diante disto, a proposta de trabalho consiste no desenvolvimento de um jogo com sistema multijogador para a plataforma android, que utiliza fortemente a comunicação em nuvem. Será um quiz inspirado no jogo de tabuleiro “Biografia”, da empresa Algazarra, onde são expostos fatos sobre a vida de personalidades conhecidas e, através desses fatos, o jogador adivinhará quem é a personalidade.

1.1 Motivação

O cenário atual do mercado de jogos é muito atrativo e diversificado. Hoje em dia, um país como o Brasil, que a poucos anos atrás possuía uma indústria de jogos praticamente inexistente,

passou a ter uma indústria especializada e um número muito grande de pequenas e médias empresas voltadas ao desenvolvimento de jogos.

A maior motivação para este trabalho é desenvolver uma aplicação para a plataforma android, pois com a experiência adquirida no desenvolvimento de jogos para plataformas móveis da apple, obtive grande interesse pela área. A oportunidade do maior aprofundamento na linguagem Java também é um dos fatores de motivação, uma vez que não tive grande contato com tal linguagem durante a graduação, além de aplicar diferentes áreas do conhecimento adquirido no curso de Bacharelado em Ciência da Computação.

1.2 Objetivos

Desenvolver um jogo multijogador para plataforma android, em que o objetivo seja descobrir uma personalidade utilizando o menor número de dicas possíveis. O jogo se comunicará com um servidor na nuvem para realizar a troca de informações entre banco de dados e o aplicativo, tornando possível a opção multijogador, que se realizará de maneira síncrona. O jogo será desenvolvido com auxílio da game engine AndEngine e será escrito em Java, utilizando o ambiente ADT.

1.3 Desafios

Os principais desafios encontrados durante o desenvolvimento desse projeto foram:

1.3.1 Não conhecimento das linguagens utilizadas

Uma das principais dificuldades no andamento do projeto foi justamente um de seus maiores objetivos: O aprendizado de linguagens que tive pouco contato durante a graduação. As duas principais linguagens utilizadas no projeto foram Java e PHP. Durante o desenvolvimento de um jogo relativamente extenso, o desconhecimento de estruturas e facilidades oferecidas pela linguagem são empecilhos que tornam tarefas simples demorarem mais tempo do que o esperado.

1.3.2 Documentação da engine

A andEngine [Ref ao site da andEngine] possui grande número de usuários, e um fórum bastante ativo, o que ajuda muito em momentos de dúvidas sobre como instanciar certos objetos e utilizar alguns de seus métodos. Porém a falta de documentação faz com que o processo de implementação seja muito ligado a pesquisa sobre a engine. Este foi um ponto que fez com que atividades, que a princípio, supondo que existisse uma documentação da biblioteca, seriam rápidas, se tornassem dependentes de repetidas buscas e experimentos.

1.3.3 Interface gráfica

A total falta de conhecimento sobre ferramentas de modelagem gráfica foi outro ponto impactante no trabalho. Como a parte gráfica de um jogo é um fator determinante para seu sucesso, empreguei uma parte do tempo reservado ao trabalho aprendendo a utilizar o programa GIMP.

1.4 Organização do Trabalho

No Capítulo 2, são apresentados conceitos sobre assuntos utilizados corriqueiramente no texto. No Capítulo 3 são descritas todas as ferramentas e tecnologias utilizadas no projeto. No Capítulo ... TODO

Capítulo 2

Conceitos

2.1 Jogos Moveis

2.1.1 Jogos multijogador

Jogos multijogador são simulações de ambientes onde cada jogador busca atingir um certo objetivo através da interação com outros jogadores e com o ambiente [Cec05]. Esta interação é efetuada de duas maneiras principais: Jogos de tempo real, onde o jogador envia comandos de maneira assíncrona a passagem do tempo no ambiente virtual, um jogo de carros onde o jogador é o piloto, é um exemplo de jogo de tempo real; Jogos de turnos, em que o jogador envia comandos de forma síncrona ao tempo virtual. Um jogo de xadrez, onde a partida não avança até que o jogador da vez realize a sua jogada, é um exemplo de jogo baseado em turnos [Cec05].

Trataremos aqui apenas o caso síncrono, em que o jogo é dividido em turnos. O termo “Jogos Multijogador” será utilizado nesse sentido. Dentre jogos baseados em turnos destacam-se os que promovem algum tipo de duelo entre os jogadores, ou seja, há um vencedor e um perdedor a cada turno e ou, conjunto de turnos. Neste projeto esta é a forma escolhida, a cada x[TODO] turnos é definido um vencedor e a contagem total de partidas é acrescida de uma unidade.

2.1.2 Jogos Sociais

A definição de jogo social vem muito antes da criação das redes sociais que conhecemos hoje (facebook, twitter, linkedin, etc). Toma-se por jogo social qualquer jogo que necessita da interação de duas ou mais pessoas para ser jogado, temos como exemplo o xadrez [1] e jogos de cartas em geral.

A partir da grande popularização da internet e o massivo crescimento das redes sociais a expressão jogos sociais se popularizou como sendo jogos online que tem como característica não mais a interação física entre os usuários mas sim uma interação virtual entre estes. Com a facilidade obtida em manter relações de diversos tipos com outros jogadores em um ambiente simulado, os jogos passaram a utilizar essa ferramenta para propagação visando obter mais usuários.

As maneiras de utilizar as redes sociais para conseguir mais jogadores são inúmeras, utilizar os dados de cadastro, as listas de relações e estatísticas sobre o comportamento dos usuários são algumas que podem esboçar uma idéia do quão amplo e ao mesmo tempo segmentado este mercado pode se tornar. Além da obtenção de dados as redes sociais podem impactar de outras formas na disseminação de um jogo, como principal exemplo podemos tomar o conteúdo obtido pelo jogo que os próprios jogadores compartilham com suas relações nas redes sociais, este conteúdo motiva outros usuários das redes a jogarem o jogo e funciona como propaganda.

Neste projeto utilizamos dados cadastrais e a lista de relações do facebook para tornar possível o duelo entre usuários, além de utilizar ferramentas de compartilhamento de conteúdo do jogo para o tornar mais conhecido e possivelmente atrair mais jogadores.

2.2 Comunicação em nuvem

2.3 Android

Em 2003 Andy Rubin [Colocar numero aqui e falar quem eh no rodapé] fundou, junto com outros grandes nomes, o Android Inc., uma sociedade que ofereceu uma nova tipologia de sistemas operacional móvel, de código aberto e gratuito para quem quisesse utilizá-lo [Mer14].

Capítulo 3

Tecnologias Utilizadas

3.1 Ferramentas

3.1.1 ADT

TODO falar sobre o ADT, o que é, pra que serve, onde faço download.

3.1.2 AndEngine

TODO falar sobre a andEngine, o que é, quem escreveu, que é open source, fazer o link de download e explicar um pouco da sua arquitetura (Talvez para explicar sobre a arquitetura seja necessário dividir em subtópicos)

3.1.3 PostgreSQL

TODO falar sobre o PostgreSQL, é open source, criado no ano x, utilizei a versão y e é mantido so site z.

3.1.4 Nginx

TODO falar sobre o Nginx.

3.1.5 Facebook SDK

TODO falar sobre o Facebook SDK.

3.2 Linguagens de Programação

3.2.1 Java

TODO Falar sobre a linguagem de programação orientada a objetos Java.

3.2.2 PHP

TODO Falar sobre a linguagem de programação PHP.

Capítulo 4

Banco de Dados

4.1 Modelo Conceitual

TODO Aqui vai a figura do diagrama conceitual do projeto (DER) que demonstra as relações entre as entidades.

4.2 Modelo Relacional

TODO Aqui eu faço o modelo relacional (figura) demonstrando as tabelas do banco de dados e suas respectivas chaves primárias e/ou estrangeiras.

4.3 Relações

TODO Aqui vou explicar o que significa cada relação e explicar algum de seus atributos (Talvez todos)

4.4 Arquivos de criação e de inserção

TODO Aqui vou explicar sobre os arquivos de criação e inserção do banco de dados que rodam com /i

Capítulo 5

Protocolo de comunicação

TODO Aqui falar que foi criado um protocolo de comunicação utilizado entre jogo e servidor ...

5.1 Sintaxe

TODO Descrever aqui a sintaxe utilizada no protocolo

5.2 Semântica

TODO Descrever aqui a semântica utilizada no protocol

5.3 Arquivos PHP

Explicar a estrutura e como funcionam os arquivos php que lidam com o protocolo de comunicação (Talvez seja necessário dividir em subtópicos)

5.4 Arquivos Java

Explicar a estrutura e como funcionam os arquivos java que lidam com o protocolo de comunicação (Talvez seja necessário dividir em subtópicos)

Capítulo 6

Implementação do Jogo

TODO Talvez fazer uma breve introdução do que é este capítulo.

6.1 Fluxograma

TODO Colocar uma figura que represente o fluxograma do jogo, além de fazer uma breve explicação sobre a mesma.

6.2 Principais Classes

TODO Apresentar aqui as principais classes do jogo (ResourceManager, SceneManager, etc) explicando padrões de projeto adotados além de detalhes da implementação.

6.3 Integração Facebook

TODO Aqui vou explicar o que foi utilizado do Facebook SDK. (talvez dividir em subtpicos como: Pegando informações do usuário, dando share na pontuação, etc.)

6.4 Mecânica

TODO Apresentar aqui como funciona o mecanismo utilizado pelo jogo além de explicitar como se decide qual dos jogadores foi vitorioso.

6.5 Novo Jogo

TODO falar que existem duas maneiras de se começar um novo jogo.

6.5.1 Amigo do Facebook

TODO Dizer aqui como o facebook faz para te mostrar seus amigos no jogo, possibilitando com que o usuário comece um novo jogo com algum deles.

6.5.2 Oponente Aleatório

TODO Dizer aqui como o jogo faz para sugerir um novo jogo com um oponente aleatório.

6.6 Sistema de pontuação

TODO Descrever como são feitas as contas que definem a pontuação do jogo.

6.7 Estatísticas

TODO Apresentar as estatísticas que são salvas e persistidas no banco de dados

Capítulo 7

Testes

TODO Talvez apresentar aqui alguns conceitos básicos de testes em softwares

7.1 Testes para projetos android

TODO Descrever aqui como funciona o sistema de testes para a plataforma android

7.2 Testes neste projeto

TODO Explicar aqui como os testes foram desenvolvidos ao longo do projeto

Capítulo 8

Resultados

8.1 Resultados Esperados

TODO Descrever aqui quais eram os resultados esperados no início do projeto

8.2 Resultados Obtidos

TODO Descrever aqui quais foram os resultados obtidos ao fim do projeto

Capítulo 9

Conclusão

TODO fazer a conclusão do projeto.

Capítulo 10

Trabalhos Futuros

TODO Explicar aqui o que pode ser feito para a melhoria e a continuidade do projeto.

Referências Bibliográficas

- [Cec05] Fábio Reis Cecin. Freemmg: uma arquitetura cliente-servidor e par-a-par de suporte a jogos maciçamente distribuídos. Master's thesis, Instituto de Informática. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Março 2005. 5
- [Mer14] Mattia Mercato. A doce história do android. <http://www.androidpit.com.br/historia-do-android>, Junho 2014. Acessado em 14 de outubro de 2014. 6
- [Nun07] Maira Nunes. Social impact games: Uma nova possibilidade de comunicação. <http://www.bocc.uff.br/pag/nunes-maira-social-impact-games.pdf>, Julho 2007. Acessado em 27 de abril de 2014. 3