

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
1.4 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	5
2.3 Android	5
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>)

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 assíncrona. O jogo será desenvolvido com auxílio da game engine AndEngine e será escrito em Java, utilizando o ambiente ADT.

1.3 Desafios

TODO falar sobre os desafios

1.4 Organização do Trabalho

TODO mostrar como está organizado o trabalho

Capítulo 2

Conceitos

2.1 Jogos Moveis

2.1.1 Jogos multijogador

TODO Fazer um estudo mais aprofundado sobre jogos multijogador

2.1.2 Jogos Sociais

TODO Fazer um estudo mais aprofundado sobre jogos sociais.

2.2 Comunicação em nuvem

2.3 Android

TODO falar o que é, quando foi desenvolvido e as principais características do sistema operacional android.

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

- [Nun07] Maira Nunes. Social impact games: Uma nova possibilidade de comunicação. <http://www.bocc.uff.br/pag/nunes-maira-social-impact-games.pdf>, 2007. Acessado em 27 de abril de 2014. 3