



Escola de Engenharia
Universidade do Minho

DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA
Mestrado Integrado em Engenharia Informática
Sistemas Distribuídos

Trabalho Prático

Matchmaking num jogo online

Grupo



Célia Figueiredo
ae3698



José Carlos Faria
a67638



Márcia Costa
a67672

Braga, 27 de Novembro de 2017

Conteúdo

1	Introdução	1
2	Descrição geral do projeto	2
2.1	Implementação	2
3	Comunicação Servidor-Cliente	3
4	Controlo de Concorrência	4
5	Funcionamento da Aplicação	5
5.1	Menu Inicial	5
6	Conclusões	6
6.1	Trabalho Futuro	6

Resumo

O documento descreve o trabalho efetuado para a realização do projeto, onde foi pedida a implementação de uma aplicação distribuída para matchmaking num jogo online por equipas, semelhante ao Overwatch. A funcionalidade essencial é composta por duas fases: 1) formar as duas equipas para jogar cada partida; 2) a fase em que cada jogador escolhe qual o herói com que joga, antes de o jogo começar. (O jogo propriamente dito não fará parte da aplicação, apenas o matchmaking.) Os utilizadores devem poder interagir, usando um cliente escrito em Java, intermediados por um servidor multi-threaded também escrito em Java, e recorrendo a comunicação via sockets TCP.

1. Introdução

O presente relatório documenta o trabalho prático referente a Unidade Curricular de Sistemas Distribuídos pertencente ao plano de estudos do 3º ano do Mestrado Integrado em Engenharia Informática.

2. Descrição geral do projeto

2.1 Implementação

3. Comunicação Servidor-Cliente

Neste capítulo falaremos

4. Controlo de Concorrência

5. Funcionamento da Aplicação

5.1 Menu Inicial

6. Conclusões

Com a realização deste trabalho pode-se concluir que ainda há aspetos a melhorar, tais como a apresentação dos menus, poder-se-ia ter melhorado a organização, por exemplo as estatísticas que são acedidas pelo administrador deviam ter um menu de introdução de estatísticas.

6.1 Trabalho Futuro

Como trabalho futuro a aplicação poderá vir a permitir