ESTRATÉGIA DE IMPLEMENTAÇÃO DO MODO OFFLINE

Para o modo offline, que não conseguimos terminar no prazo estipulado temos como estratégia a seguinte implementação:

Neste momento, no modo avançado, a interação do jogo com outros utilizadores é feita sempre pelo *WebService*. Assim sendo, para implementarmos o modo *offline*, o que pretendemos no futuro fazer, é criar um objeto de comunicação, usando o padrão “*Factory”* em que este é criado conforme um ficheiro de configuração.

Caso o jogo seja *online* o objeto criado é o atual existente que corresponde à comunicação com o *WebService*, caso contrário, será instanciada uma nova classe que tem todos os métodos do *WebService*, mas que o que fazem é simular a resposta de utilizadores simulados na rede. Com este método conseguimos implementar o modo *offline* com muito poucas alterações no código existente.

Por outro lado, no instalador teremos também que instalar junto com o jogo, um servidor SQL onde será gerada uma BD igual há existente no servidor usando um script SQL criado para o efeito.

Serão criadas todas as tabelas pré-definidas já preenchidas assim como alguns jogadores e conexões. Este servidor irá permitir armazenar toda a informação necessária