



Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Departamento Acadêmico de Computação
Bacharelado em Ciência da Computação

Sistemas Distribuídos

Desenvolvimento de Aplicação Distribuída

Prof. Rodrigo Campiolo

25/10/19

Introdução

- Projeto e implementação de uma aplicação distribuída.
- Avaliação:
 - Especificação da arquitetura e protocolo
 - Implementação
 - Apresentação
 - Participação
- Período:
 - 25/10 – 15/11 (4 aulas em sala)
- Individual ou dupla.

Projeto

- Requisitos
 - O projeto deve estar disponível no *github*.
 - Arquivo README com a descrição básica.
 - Commits de todos os membros da equipe.
 - Fazer uso de mecanismo de comunicação entre processos: sockets (TCP, UDP, Multicast, web sockets), rpc, rmi, comunicação indireta.
 - Possibilitar concorrência ou colaboração entre os processos.
 - Documentação do código.

Projeto

- Sugestões de aplicações
 - Jogo em que jogadores são emparelhados pelo servidor (damas, xadrez).
 - Jogo em que há um grupo de jogadores (ex: bingo, jogo de memória).
 - Monitoramento e processamento de notícias no facebook/twitter ou outras fontes.
 - Aplicação paralela para processamento de dados (p. ex. quebrar senhas, problemas matemáticos ou de IA).;

Tecnologias

- Sugestões de tecnologias
 - Serviços Web com REST
 - OpenMP, OpenMPI
 - Apache Spark, Storm
 - ELK Stack (Elasticsearch, Logstash e Kibana)
 - IoT
 - *Frameworks* para aplicações P2P
 - *Frameworks* para desenvolvimento Web.

Sistemas Distribuídos

**Desenvolvimento de
Aplicação Distribuída**

Prof. Rodrigo Campiolo