
UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA – FACULTAD DE INGENIERÍA – INGENIERÍA DE SISTEMAS



Curso:	COMUNICACIONES II
Docente:	Gustavo Andrés Marín Lopera
Semestre:	2019–02
Integrantes:	Victor Cardona Vera (C.C. 1040046559) Anderson Herrera (C.C. 1017241365)

Documentación

1. Repositorio en Github

https://github.com/valcar95/comunicaciones_sockets

2. Tecnologías

2.1. Infraestructura

El juego esta publicado en AWS en una instancia ec2 t2.micro con servidor Ubuntu 18.04 TLS. En la instancia se instaló Nginx como servidor web para publicar el frontend de la aplicación en el puerto 80 (protocolo HTTP) y Nodejs con pm2 para mantener el backend corriendo en el puerto 1337 (protocolo WS).

A la instancia se le asignó un grupo de seguridad con las siguientes reglas de entrada:

Inbound rules					Edit inbound rules
Type	Protocol	Port range	Source	Description - optional	
HTTP	TCP	80	0.0.0.0/0	-	
HTTP	TCP	80	::/0	-	
All TCP	TCP	0 - 65535	0.0.0.0/0	-	
All TCP	TCP	0 - 65535	::/0	-	
SSH	TCP	22	0.0.0.0/0	-	
SSH	TCP	22	::/0	-	













2.2. Backend

El backend está desarrollado en Nodejs con las librerías *websocket* y *http*.

2.3. Frontend

Para el frontend se usaron los lenguajes: *html*, *css* y *javascript*, y las librerías: *jquery* y *materialize*.

3. Sistema de archivos

- ▼  client
 - >  ballwar
 - >  css
 - >  docs
 - >  img
 - >  libraries
 - JS client.js
 - JS game.js
 -  index.html
- >  node_modules
- ▼  server
 - JS server.js
-  .gitignore
-  package-lock.json
-  package.json