



Trabalho de Graduação

Uma Arquitetura para o Servidor de Jogos Multiusuário do AMADEUS-MM

Aluno: Gilberto Trindade Henriques Nunes (gthn@cin.ufpe.br ; g.trindade@gmail.com)

Orientador: Fernando da Fonseca de Souza

Recife, 2 de julho de 2006

Contexto

Desde o surgimento dos primeiros jogos para computador tem-se percebido um esforço para colocar no mercado jogos multiusuário. Isso se intensificou com a melhoria dos meios de comunicação, e conseqüentemente com o aumento da velocidade da Internet.

O aumento da largura de banda oferecida pelos servidores de Internet permitiu que os usuários joguem on-line contra seus adversários como se estivessem jogando contra o próprio computador. Esse talvez seja o segundo maior motivo (o primeiro é o aumento da velocidade da internet) responsável pelo crescimento do mercado de jogos multiusuário, pois jogar contra uma máquina, por mais bem implementada que seja sua inteligência artificial, não traz tanta realidade ao jogo quanto jogar contra uma pessoa.

É nesse contexto que se encaixa o projeto AMADEUS-MM. Aprender jogando é uma experiência inovadora e incentivadora. Tal experiência pode ser ampliada ainda mais num contexto multiusuário, onde a troca de conhecimento é uma peça-chave e a rivalidade um fomento ao estudo.

Para o bom desempenho de um projeto como o AMADEUS-MM é mister se ter uma arquitetura bem construída. Assim como um prédio precisa ser construído sobre um solo rígido, um projeto que depende das restrições da Internet precisa ser bem planejado e construído sobre uma base sólida, ou seja, uma arquitetura sólida.

1. Projeto

O objetivo desse trabalho é levantar requisitos e propor uma arquitetura para um servidor de jogos do projeto AMADEUS-MM. Além de discutir quais tecnologias usar para se ter um melhor aproveitamento da arquitetura proposta.

Serão pesquisadas arquiteturas já utilizadas com sucesso e a partir daí far-se-ão modificações substanciais para que a mesma se encaixe perfeitamente com a implementação do AMADEUS-MM.

Além desses, um outro objetivo desse trabalho é mostrar que a arquitetura proposta realmente funciona.

As seguintes etapas serão seguidas para o cumprimento do objetivo central desse trabalho:

- a. discutir a melhor forma de se implementar o AMADEUS-MM;
- b. pesquisar arquiteturas que foram implementadas com sucesso;
- c. pesquisar tecnologias apropriadas para a implementação de um servidor de jogos;
- d. discutir a melhor arquitetura para o servidor de jogos;
- e. levantar requisitos para o servidor de jogos;
- f. provar que, rodando nessa arquitetura, o servidor de jogos torna-se mais eficiente;

2. Cronograma

	Julho				Agosto				Setembro				Outubro			
Pesquisar arquiteturas	■	■	■													
Analisar arquiteturas				■	■											
Levantar requisitos					■	■	■									
Escolher arquitetura								■								
Modificar arquitetura								■	■	■						
Elaboração da Defesa											■	■				
Defesa do Trabalho													■			

3. Referências

[1] Projeto AMADEUS-MM

<http://www.cin.ufpe.br/~ccte>

[2] Requisitos de um servidor de jogos

http://www.microsoft.com/brasil/windowsxp/using/games/expert/durham_gameserver.mspx

http://www.lsd.ic.unicamp.br/projetos/peers/arquivos/PEERS_Requis.pdf

4. Assinaturas

Gilberto Trindade Henriques Nunes

Aluno

Fernando da Fonseca de Souza

Orientador