

Motor de jogo para Browser-Based Massive Multiplayer Online Game (BBMMOG)

Proposta de Projecto

Orientador: Pedro de Almeida, Co-orientador: Frutuoso Silva.

1 Objectivos

Este projecto visa construir o motor de jogo de um jogo de estratégia para ser jogado online, via browser, por um grande número de participantes. Este motor de jogo deve ser realizado numa linguagem de programação genérica (como C, C++, Visual basic, etc., a escolher) e deve interactuar com a base de dados do jogo, construída em MySQL. O projecto inclui várias vertentes, como a definição das regras do jogo (em conjunto com os orientadores, com o responsável pela base de dados, e com o responsável pela interface com o utilizador), o estudo de mecanismos de ajuda aos utilizadores, a implementação de um mecanismo de "inteligência artificial" capaz de efectuar jogadas básicas, etc..

2 Tarefas a Realizar

T1 Estudo do problema

T2 Escolha da linguagem de programação

T3 Projecto do motor de jogo

T4 Desenvolvimento e implementação do motor de jogo

T5 Testes de ligação com a base de dados e com a construção de ecrans de interface.

T6 Escrita do relatório de projecto

3 Cronograma

T1 0.5 mês

T2 0.5 mês

T3 1 mês

T4 1 mês

T5 1 mês

T6 1 mês

4 Requisitos Técnicos

Competências de programação genérica, e preferencialmente também de bases de dados e de programação para web.

5 Requisitos Académicos

Programação, Bases de Dados, Tecnologias da Internet.

6 Grau de Dificuldade

Difícil.

7 Resultados esperados

- Um motor de jogo funcional, enquanto componente de um jogo do tipo BBMMOG.

8 Contactos

Pedro de Almeida (palmeida@di.ubi.pt)