

# Análise do Tráfego Gerado pelo Jogo com Esquema de Recompensa Social FarmVille

*Proposta de Projeto de Licenciatura*

Orientador: Mário Freire

## 1 Objetivos

De acordo com o Alexa Traffic Rank, o Facebook é o segundo site mais visitado à escala mundial, posicionado logo a seguir ao Google e antes do YouTube, que ocupa a terceira posição. O Facebook, e em particular o jogo conhecido por FarmVille, incluído nesta rede social, têm ganho uma enorme popularidade a nível mundial. O FarmVille visa não só os utilizadores mais jovens das aplicações da Internet, como também os mais velhos, combinando um esquema aparentemente simples de recompensa social com um jogo quase arcaico de estratégia. A versão básica do jogo é gratuita e está disponível para qualquer pessoa registada no Facebook.

A natureza deste jogo (tratar de uma quinta), inteligentemente fundida com a componente social, implica que um jogador, ainda que minimamente dedicado, passe algum tempo com o navegador de Internet aberto a correr os scripts java da aplicação. Durante este tempo, a aplicação descarrega uma quantidade relativamente pequena e persistente de dados, que isoladamente pode parecer inócua, mas que se pode revelar significativa a médio ou longo prazo ou em pontos de redes que agreguem vários fluxos de tráfego gerados por esta aplicação.

O objectivo central deste projecto consiste em estudar as características do fluxo de tráfego gerado pelo FarmVille em conjunto com o perfil dos jogadores, de modo a induzir o impacto da utilização deste jogo numa rede institucional ou em redes de fornecedores de serviços Internet, que podem agregar grupos potencialmente numerosos de jogadores.

## 2 Tarefas a Realizar

**T1** - Estudo do jogo FarmVille e dos sistemas de recompensa social.

**T2** - Desenvolvimento de um método para apurar os hábitos dos jogadores.

**T3** - Estudo das ferramentas e formatos de captura de tráfego de rede.

**T4** - Recolha, estudo e análise do tráfego gerado pelo jogo.

**T5** - Escrita do relatório de projeto.

## 3 Cronograma

**T1** - 0,5 mês

**T2** - 0,5 mês

**T3** - 0,5 mês

**T4** - 2 mês

**T5** - 1 mês

A tabela seguinte representa a calendarização prevista para a execução das tarefas, em que a execução de uma dada tarefa num determinado mês é assinalada com uma cruz (x).

Tarefa/mês	Fevereiro 2011	Março 2011	Abril 2011	Mai 2011	Junho 2011
Tarefa 1	x				
Tarefa 2		x			
Tarefa 3		x			
Tarefa 4			x	x	
Tarefa 5					x

## 4 Requisitos Técnicos

Domínio da língua inglesa. Vontade de aprender novas tecnologias.

## 5 Requisitos Académicos

Programação, Programação e Algoritmos, Estruturas de Dados, Programação Orientada por Objectos, Tecnologias Multimédia, Redes e Serviços Internet.

## 6 Grau de Dificuldade

Difícil.

## 7 Resultados esperados

- Aplicação para captura e análise de tráfego.
- Estudo e análise do tráfego gerado pelo jogo.
- Relatório de projeto.

## 8 Contactos

Mário Freire ([mario@di.ubi.pt](mailto:mario@di.ubi.pt))