

PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS MMORTS

João Max Deggau

Orientador: Prof. Mauro Marcelo Mattos, Doutor

2013/2



Roteiro da Apresentação

- 1. Introdução
- 2. Objetivos
- 3. Fundamentação Teórica
- 4. Especificação
- 5. Desenvolvimento
- 6. Operacionalidade
- 7. Resultados e discussões
- 8. Conclusão
- 9. Extensões



1. Introdução

- Criação de Jogos
- Dificuldades
 - * Ideias
- Jogos MMORTS (Multiusuário Massivo Online de Estratégia em tempo real)



2. Objetivos

- O objetivo deste trabalho é disponibilizar uma plataforma para criação de jogos MMORTS.
 - a) disponibilizar um módulo para criação de jogos
 - b) disponibilizar módulo para comunicação entre jogadores
 - c) disponibilizar módulo empresas



3. Fundamentação Teórica

- Jogos
- Jogos de Web Browse

3. Fundamentação Teórica

- Jogos MMO (*Massivo Multiusuário Online*)
- Jogos MMORTS (MMO – Estratégia em tempo real)
- Jogos MMOBG (MMO – Jogado no *Browser*)



3. Fundamentação Teórica

- Trabalho correlato Garcia (2011)

Framework de rede multi-plataforma (Android e Java)



4. Especificação

Requisitos Funcionais	Caso de Uso
RF01 - O sistema deverá permitir manter empresas anunciantes	UC01
RF02 - O sistema deverá permitir as empresas manter anúncios	UC02
RF03 - O sistema deverá permitir as empresas manter campanhas publicitárias	UC03
RF04 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter o seu cadastro	UC04
RF05 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter seus jogos	UC05
RF06 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter o sistema de mensagem do jogo	UC06
RF07 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter as alianças do jogo	UC07
RF08 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter o comércio do jogo	UC08

4. Especificação

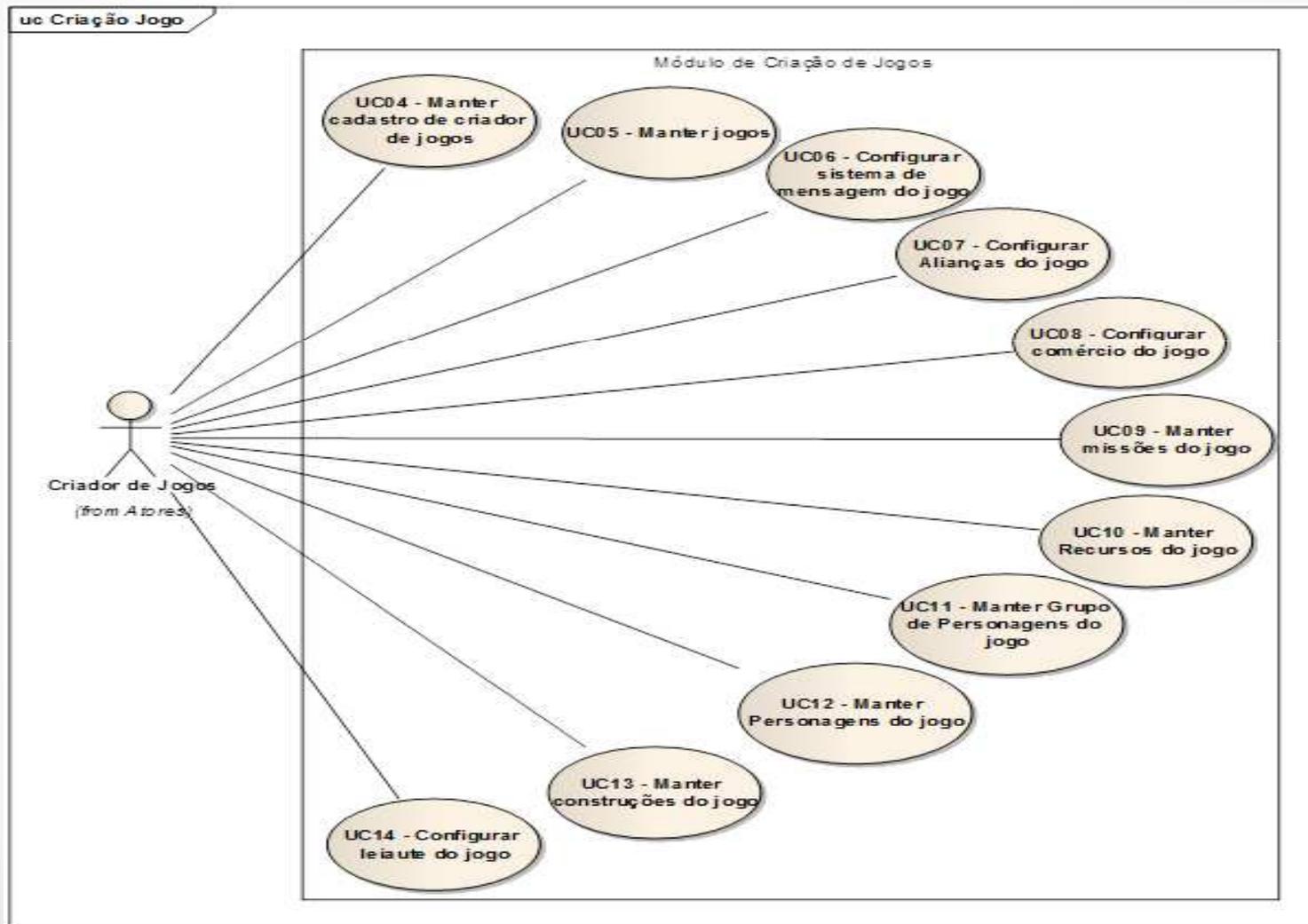
Requisitos Funcionais	Caso de Uso
RF10 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter recursos	UC10
RF11 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter grupos de personagens do jogo	UC11
RF12 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter personagens do jogo	UC12
RF13 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos manter construções	UC13
RF14 - O sistema deverá permitir ao criador de jogos configurarem o leiaute dos jogos	UC14
RF15 - O sistema deve permitir manter jogadores	UC15
RF16 - O sistema deve permitir ao jogador selecionar o grupo de personagem	UC16

4. Especificação

Requisitos Funcionais	Caso de Uso
RF17 - O sistema deve permitir ao jogador trocar mensagens com outros jogadores	UC17
RF18 - O sistema deve permitir ao jogador executar missões do jogo	UC18
RF19 - O sistema deve permitir ao jogador efetuar transações no comércio	UC19
RF20 - O sistema deve permitir ao jogador manter alianças com outros jogadores	UC20
RF21 - O sistema deve permitir ao jogador adquirir personagens	UC21

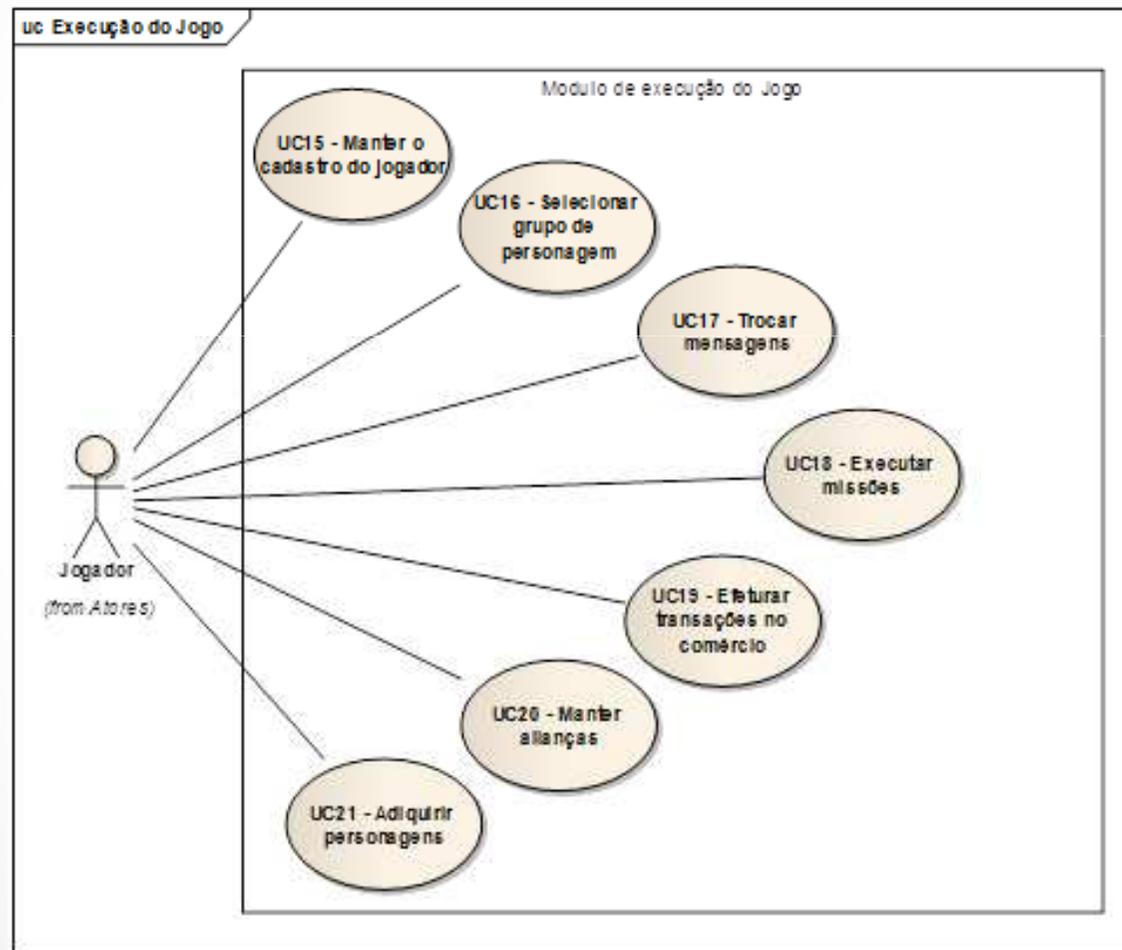
4. Especificação

- Diagrama Caso de Uso - Criação do Jogo



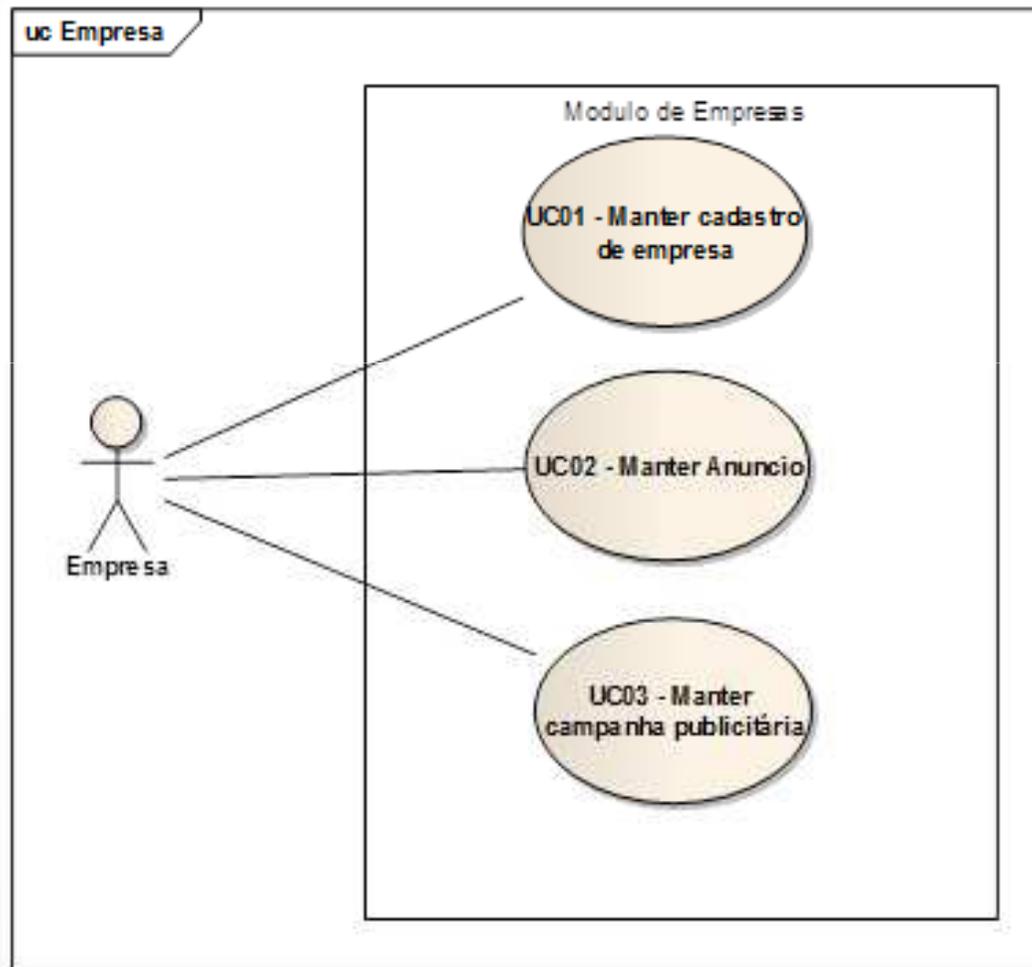
4. Especificação

- Diagrama Caso de Uso – Execução do Jogo



4. Especificação

- Diagrama Caso de Uso – Anúncios



5. Desenvolvimento

Tecnologias

- .NET Framework
- IDE – Visual Studio 2012
- ASP.NET
- *Internet Information System (IIS)*
- C Sharp
- SQL Server
- Linq to SQL



6. Operacionalidade

- Tela Inicial Lista de Jogos

The screenshot shows a web interface for a game list. At the top, there is a search bar with the text "Pesquisar" and a "Lista dos jogos" link. Below this is a purple header bar labeled "Lista de Jogos". The main content area displays eight game cards in a 4x2 grid. Each card features an icon, a title, a description, and a "Jogar Agora" button.

Icon	Title	Description	Action
	Fazendeiro	Crie sua própria fazenda	Jogar Agora
	Chute de Fogo	Mostre seu chute agora mesmo	Jogar Agora
	Jogo para meninas	Jogo de meninas	Jogar Agora
	Batalha Antiga	Gregos vs Romanos	Jogar Agora
	Furb	Jogo da Furb	Jogar Agora
	Cometa	Cometa de Fogo	Jogar Agora
	Fogo	Descrição do Jogo	Jogar Agora
	Soco de Fogo	Mostre quem tem os pulsos de fogo de verdade	Jogar Agora

At the bottom left, there is a promotional message: "Crie seus próprios jogos agora mesmo! Cadastre-se é grátis e fácil. [Entrar!](#)"

6. Operacionalidade

- Tela de criação de jogos

WebGames

WebGames Bem vindo ao WebGames
Aqui você pode criar seus jogos e jogar com seus amigos

Meus Jogos	Recursos	Missões	Personagens	Construções	Comércio	Alianças	Sistema de Mensagens	Layout do Jogo
------------	----------	---------	-------------	-------------	----------	----------	----------------------	----------------

Jogos

[Criar um novo Jogo](#)

Lista de Jogos



Nome Jogo:

Descrição:

Alterar imagem Liberado

[Salvar alterações](#)



Nome Jogo:

Descrição:

Alterar imagem Liberado

[Salvar alterações](#)



Nome Jogo:

Descrição:

Alterar imagem Liberado

[Salvar alterações](#)



Nome Jogo:

Descrição:

Alterar imagem Liberado

[Salvar alterações](#)



Nome Jogo:

Descrição:

Alterar imagem Liberado

[Salvar alterações](#)



Nome Jogo:

Descrição:

Alterar imagem Liberado

[Salvar alterações](#)

Meus Jogos

Neste menu você pode selecionar um Jogo para alteração e ver todos os jogos já criados

É possível também alterar algumas informações sobre o Jogo

6. Operacionalidade

- Tela de manutenção de recursos

WebGames

 **Fazendeiro**
Crie sua própria fazenda

Meus Jogos | Recursos | Missões | Personagens | Construções | Comércio | Alianças | Sistema de Mensagens | Layout do Jogo

Recursos
Atributos

Criar Novo Recurso

Nome:
Descrição:
Cor:
Valor Inicial por jogador:
[Editar este recurso](#)

Nome:
Descrição:
Cor:
Valor Inicial por jogador:

Recursos

Recursos podem ser usados para comprar personagens, comprar construções, comprar missões, trocar com outros jogadores, ou o que você escolher para o seu jogo

Você pode adicionar características adicionais aos recursos na opção de atributos.

6. Operacionalidade

- Alteração de Atributos

WebGames



Fazendeiro
Crie sua própria fazenda

Meus Jogos | Recursos | Missões | Personagens | Construções | Comércio | Alianças | Sistema de Mensagens | Layout do Jogo

Recursos
Atributos

Descrição	Tipo Atributo	Mostrar na Tela Inicial	Padrão da Ferramenta	
Logo	Imagem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	 
Nome	Texto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	 
Descrição	Texto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	 
Cor	Texto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 
Tamanho	Texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 
História	Texto Longo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 
Coleção	Imagem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 
	Texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 

Atributos

Atributos podem ser usados para cadastrar características adicionais aos seus recursos

Você pode optar por criar características em forma de texto ou imagem

6. Operacionalidade

- Tela de configuração do leiaute da tela inicial do jogo

WebGames



Fazendeiro
Crie sua própria fazenda

Meus Jogos Recursos Missões Personagens Construções Comércio Alianças Sistema de Mensagens Layout do Jogo

Salvar alterações nas ordens dos itens

Opção	Ordem de Apresentação		
Fazenda de Bovinos	1		
Loja de Porcos	2		
Macieira	3		
Fábrica	4		
Loja	5		
	0	+	-

Opção	Ordem de Apresentação		
Ovelha	1		
Loja	2		
Dinheiro	3		
Maça	4		
	0	+	-

Dicas
Nesta guia você pode customizar o leiaute da tela inicial do seu jogo. Escolha os itens de sua preferência e coloque na tela inicial. Você também pode colocar itens com ícones na barra lateral para melhorar a visualização pelos jogadores.

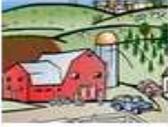
6. Operacionalidade

- Tela de Jogos

Fazendeiro
Crie sua própria fazenda [Sair do Jogo](#)

Home Meus Personagens Construções Meus Recursos Mensagens Alianças Missões

Home

 <p>Fazenda de Bovinos Aqui você pode comprar Vacas Quantidade: 0 Entrar</p>	 <p>Fábrica Fábrica de Sucos Quantidade: 0 Entrar</p>	 <p>Ovelha(0)</p>
 <p>Loja de Porcos Aqui você pode comprar porcos Quantidade: 1 Entrar</p>	 <p>Loja Comércio da Cidade Quantidade: 1 Entrar</p>	 <p>Loja(1)</p>
 <p>Macieira Pé de Maça Quantidade: 1 Detalhes</p>		 <p>Dinheiro(1)</p>
		 <p>Maça(1217,27358)</p>

Publicidade

 <p>O que você precisa em um click</p>	 <p>Ganhe novos clientes</p>	 <p>O que você precisa em um click</p>	 <p>Vender é fácil, difícil é eles pagarem</p>
---	---	--	---

6. Operacionalidade

- Tela de jogos Meus Recursos

Fazendeiro
Crie sua própria fazenda [Sair do Jogo](#)

Home Meus Personagens Construções Meus Recursos Mensagens Alianças Missões

Meus Recursos

Nome: Dinheiro	Nome: Ovo
Descrição: Dinheiro do Jogo	Descrição: Ovos de Galinha
Cor: Verde	Cor: Branco
Qtde: 1000,00000	Qtde: 1000,00000

Nome: Milho	Nome: Maça
Descrição: Comida para Galinha	Descrição: Maças
Cor: Amarelo	Cor: Verde ou Vermelho
Qtde: 1000,00000	Qtde: 1150,70758

Publicidade

 S1	 Teste João Slogam 11	 Facebook, um novo jeito de ver a vida	 S1
--------	---	---	--------

6. Operacionalidade

- Tela de empresas – Campanhas publicitárias

WebGames Bem vindo ao WebGames [Efetuar Logof](#)
WebGames uma forma inovadora de criar e divulgar seus jogos

Home
Campanhas
Anuncios

Criar nova campanha Salvar campanha

Descrição Matriculas 2014
Data Inicio Campanha 21/11/2013
Data Fim Campanha 22/02/2014
Qtde Máxima de Clicks 1000
Qtde Máxima de Visualizações 100000
Qtde Máxima de Pontos Utilizados 1200
 Campanha Encerrada

Campanhas
Crie campanhas para trazer mais pessoas para o seu Site ou Jogo
É fácil e rápido, basta selecionar os anúncios e quanto você deseja investir!

Anúncio	Máximo Exibições	Máximo Clicks	Máximo Pontos	Encerrado	Inativo	
Exemplo	6000	500	500	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 
Universidade de verd	6000	600	600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 
	0	0	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	 

7. Resultados e discussões

- O Sistema baseado requisitos e os casos de usos propostos
- Dinamismo para criação de jogos
- Comparação com trabalhos correlatos



8. Conclusão

- O ambiente desenvolvido atende aos objetivos
- Melhorias para produto comercial
- Tecnologias foram apropriadas
 - * Não abordado teste massivo de usuários
- Conhecimento adquirido



9. Extensões

- Regras de batalha
- Chats
- Níveis de personagens e construções
- Portar para aplicativos móveis
- Controle de versão para o jogo
- Desenvolvimento do jogo em grupo, controle de usuário
- Anúncios em flash e vídeos
- Módulo financeiro, pagamentos
- Suporte a vários idiomas
- Integração com redes sociais
- Portar para servidores distribuídos

•

•

DEMONSTRAÇÃO DO SISTEMA

