

Star Legion

Grupo 07

Código da Turma
CP904TIN2

200232 Alex Vianna Bilesck de Pontes
190545 Wesley Davi Zanon Novaes
222847 Eduardo Rosenberg Nicoleti
190520 Willians Ferreira
200953 Maria Eduarda Mota
200567 Lucas Marthe de Almeida
190408 Rafael Augusto Macedo
190803 Geovanne Bueno Lopes



INTRODUÇÃO

Com o intuito de desenvolver um jogo de multiplayer assíncrono foi proposto o jogo "Star Legion" o qual teve inspiração no game "HellDrivers". A jogabilidade resume-se em assumir e completar missões derrotando robôs e adquirindo dinheiro dentro do jogo para realizar as operações de compra e venda de armas entre os jogadores no "mercado global" de outros jogadores que anunciaram seus equipamentos.

Figura 1. Dados dos no apache Cassandra

```
cqlsh:weapon_keyspace> SELECT * FROM weapon_keyspace.weapon_store_data;
```

id	price	user_id	weapon_attachments	weapon_id
item1	1500	user1	[1, 2, 3]	101
item4	4500	user4	[3, 6, 9]	104
item3	3500	user3	[1, 5, 7]	103
item5	5500	user5	[4, 8, 10]	105
item2	2500	user2	[2, 4, 6]	102

JUSTIFICATIVA

- Alta escalabilidade e desempenho
- Os dados sempre estarem disponíveis;
- Otimização para leitura e escritas rápidas;
- experiência de jogo suave e responsiva.

OBJETIVOS

O objetivo de usar o Apache Cassandra para a loja de armas de um jogo é proporcionar uma infraestrutura de banco de dados robusta e escalável que suporte transações rápidas e confiáveis. Isso inclui a gestão eficiente das carteiras dos jogadores, onde a pontuação adquirida no jogo pode ser utilizada para compras de armas.

ORÇAMENTO

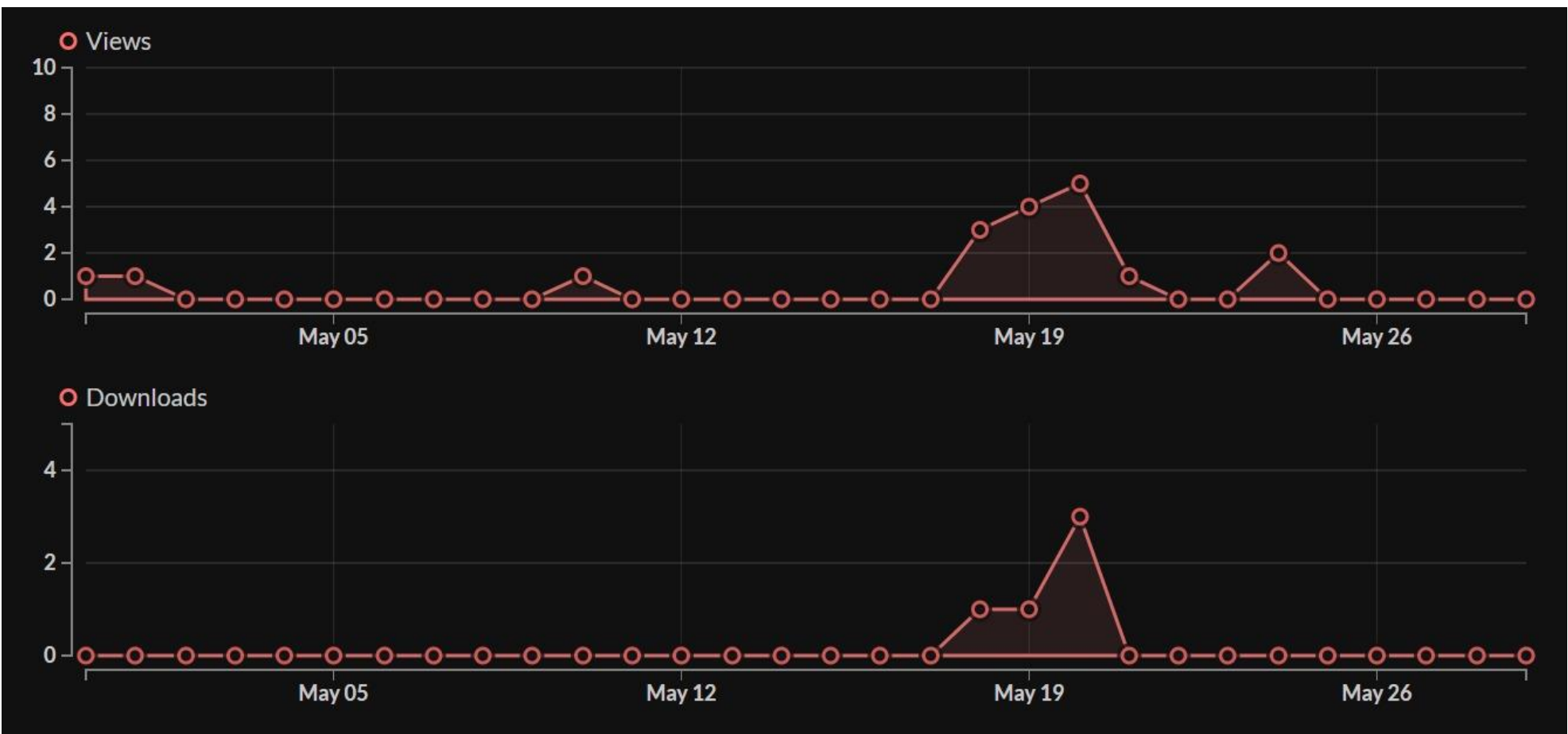
Tabela 1. Precificação do Projeto

Tipo	Recursos	Preço Unitário	Unidades	Total
Recursos	Unity (Deploy)	185,00 R\$/Mes	2 mês	R\$ 370,00
M.D.O	Equipe de Desenvolvimento	70 R\$/hr	180 hr	R\$ 12.600,00
M.D.O	Equipe de Desenvolvimento UX/UI	70 R\$/hr	40 hr	R\$ 2.800,00
M.D.O	DBA	70 R\$/hr	20 hr	R\$ 1.400,00

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

Após apuração e verificação dos resultados obtidos através dos parâmetros de acesso e downloads, foi possível obter a montagem do gráfico exemplificado a seguir. Em que foi possível validar a eficácia do marketing

Gráfico 1. Acessos e Downloads



CONCLUSÃO

Pode-se concluir que foram obtidos resultados satisfatórios ao implementar a ferramenta de banco de dados Cassandra, a qual foi hospedada localmente para sustentar e armazenar as informações advindas da aplicação desenvolvida, possibilitando também uma facilidade em relação a escalabilidade e migração de dados em nuvem satisfação dos jogadores. Ao observar a estabilidade e confiabilidade do Apache Cassandra foi entendido que seria conveniente realizar a transferência do banco para Azure utilizando Azure Cosmos DB com o intuito de obter os benefícios da hospedagem de computação em nuvem.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa gratidão a todos os desenvolvedores e colaboradores e orientador do projeto Apache Cassandra, cuja dedicação tornaram possível a criação de uma ferramenta versátil.