

## عنوان مقاله:

کیفیت سرویس در بازی های برخط مبتنی بر ابر

## محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

## نویسندگان:

علی دهقانی مفردآرانی - دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشگاه کاشان، گروه مهندسی کامپیوتر

سلیمان گلی بیدگلی - استادیار، گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه کاشان

## خلاصه مقاله:

امروزه صنعت بازی و بازیسازی به عنوان یکی از صنایع پرسود دنیا با محدودیت ها و چالش های فراوانی مواجه است که از اینمیان می توان به مشکلات تامین هزینه ارتقاء منابع سخت افزاری، دسترسی به دسته های مختلف بازی ها و به اشتراک گذاری آن ها اشاره کرد. سیستم های ابری به عنوان راهکاری برای حل مشکلات فوق جایگاه ویژه ای در بازی های برخط پیدا کرده اند. به گونه ای که بسیاری از دسته های بازی معروف به سمت سیستم های ابری کوچ کرده اند. بدین منظور در این نوشتار ضمن بیان نیازمندی های مختلف بازی های برخط از دیدگاه کاربران و مدیران شبکه، معماری های مناسب پیاده سازی این بازی ها نیز بررسی شده است. در ادامه برخی از نیازمندی های بازی های برخط ابری در قالب معیارهای کیفیت سرویس و کیفیت تجربه دسته بندیشده و مهم ترین سکوهای ابری که خدمات بازی برخط ارائه می دهند به همراه ویژگی های آن ها بیان شده اند. نتایج این تحقیقی تواند در انتخاب، طراحی و توسعه بازی های مناسب، توسط کاربران، مدیران و سرمایه گذاران استفاده شده به گونه ای که معیارهای مورد نظر هر دسته ارضا گردد.

## کلمات کلیدی:

بازی های برخط، محاسبات ابری، کیفیت سرویس، کیفیت تجربه، معماری سیستم

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895640>

