

RELATÓRIO REDES DE COMPUTADORES

Relatório sobre a aplicação Jogo da Velha

Aristoteles Peixoto Barros

23.09.2021

INTRODUÇÃO

O modo como nos comunicamos hoje está alterado graças a Internet, a qual faz o uso de vários tipos de serviços que utilizam o conceito de redes de computadores. Todos estes serviços que são realizados se tornaram mais comuns, onde é possível observar que em uma simples aplicação como um jogo, nota-se o uso desses conceitos. Com isso, é possível mostrar que os fundamentos estão presentes no dia-a-dia do ser humano, fazendo parte de sua rotina em sistemas de trabalho, jogos e outras aplicações que fazem parte do seu cotidiano.

FUNCIONALIDADES

Esse trabalho busca trazer os principais conhecimentos adquiridos através das aulas e estudos realizados com o uso de thread e socket para a aplicação desenvolvida.

DIFICULDADES APRESENTADAS

Com o baixo conhecimento da linguagem python por parte do aluno, houve dificuldade na manipulação das funções para obtê-las com êxito. Ademais, foi utilizado funções mais básicas e o uso do cmd, já que com funções mais complexas exige um conhecimento mais avançado da linguagem para o desenvolvimento.

FUTURAS IMPLEMENTAÇÕES

- Uma interface melhor para o usuário.
- Implementar uma opção de jogar com a IA.
- Opção de escolher o símbolo.
- Implementar o jogo para funcionar no modo online.

CONCLUSÃO

Com o aperfeiçoamento sobre o assunto de redes, foi executada uma implementação que rendeu vários conhecimentos extras sobre os assuntos. Em um futuro próximo, será possível aperfeiçoar ainda mais os estudos a respeito da matéria e ir implementando novas funcionalidades ao projeto.

REFERÊNCIAS

KUROSE, J. F. e ROSS, K. - Redes de Computadores e a Internet - 5ª Ed., Pearson, 2010