

# Caio Maciel Magalhães - Trabalho Prático 1

## Introdução

O relatório descreve o desenvolvimento da aplicação cliente-servidor baseada em sockets UDP, sendo como objetivo simular o jogo de cartas 21, também conhecido como Blackjack.

## Desenvolvimento

O sistema é composto por dois programas: servidor (que gerencia o jogo e as pontuações) e cliente (que interage com o usuário). A comunicação entre esses dois ocorre via protocolo UDP, usando comandos simples como ENTRAR;, PEDIR\_CARTA, PARAR, RESULTADO;, entre outros. O servidor sorteia cartas e avalia o resultado com base nos pontos acumulados de cada jogador, enquanto os clientes tomam decisões de jogo em tempo real.

## Resultados

A aplicação foi testada com múltiplos clientes conectados. O jogo funciona corretamente, com troca de mensagens estável, pontuações justas e envio de resultados apropriados. Todos os comandos implementados responderam de forma responsiva e em tempo adequado.

## Conclusão

O desenvolvimento do jogo 21 utilizando sockets UDP proporcionou uma rica experiência prática em redes de computadores. O projeto

demonstrou a viabilidade da comunicação não orientada à conexão e a importância do controle de mensagens. A atividade reforçou conhecimentos e resultou em um sistema funcional, testado e documentado.

Link do Repositório

<https://github.com/CaioPQD/trabalho-21-Redes.git>