

O sistema consiste em um jogo de damas simples, sem interface rodando apenas pelo prompt de comando.

Para iniciar um usuário deve estar com o arquivo servidor.py e o arquivo jogo_damas.py, e o outro usuário deve estar com o arquivo cliente.py.

O arquivo jogo_damas.py carrega todas as regras e movimentações

```
1 LINHAS, COLUNAS = 8, 8
2 VERMELHO = "Vermelho"
3 PRETO = "Preto"
4
5 > class Peca: ...
6
7 > class Tabuleiro: ...
8
9 > class Jogo: ...
```

O arquivo do usuário que será o servidor por padrão sempre irá começar e será as peças pretas

```
1 import socket
2 from jogo_damas import Jogo, PRETO
3
4
5 HOST = '127.0.0.1'
6 PORT = 9999
7
8 > def main(): ...
9
10 main()
```

O arquivo do usuário que será o cliente se conectará com o usuário servidor

```
1 import socket
2 from jogo_damas import Jogo, VERMELHO
3
4
5 HOST = '127.0.0.1'
6 PORT = 9999
7
8 > def main(): ...
9
10 |
11 | main()
```

Conexão:

Para se conectar o usuário servidor deve verificar o seu IP local, que pode ser verificado através do cmd pelo comando: ipconfig

Após isso deve colocar seu IP na linha HOST e informar para o cliente, para que se conecte com ele, pode ser que o firewall do cliente derrube a conexão, se isso acontecer será necessário dar permissão através das configurações do firewall.

O sistema vem por padrão com o IP 127.0.0.1 que é o IP utilizado para testes local.

Regras:

Para jogar é muito simples o usuário deve colocar a casa que esta a peça dele no formato linha,coluna e depois qual casa deverá ir com linha,coluna.

Exemplo: 5,0 4,1

Se o movimento for valido, o programa mostrará o tabuleiro atualizado e enviara uma mensagem de ação para o próximo usuário.

Caso não for aparecerá um erro e o programa irá pedir para que o usuário jogue de novo

Peças:

Pretas: p

Dama preta: P

Vermelhas: v

Dama vermelha: V