

# TEC502 - TP01 - Concorrência e Conectividade

**Coordenador:** David Neves

**Mesa:** Davi Macêdo Gomes

**Quadro:** Everton

---

## Sessão 2

19 de agosto de 2025

---

### Fatos:

- Não houveram fatos definidos

### Ideias:

- Utilizar *goroutines* (na linguagem Go) como abordagem para lidar com múltiplos clientes de forma concorrente.
- Empregar programação assíncrona (*async*) para gerenciar as diversas conexões de rede simultaneamente.
- sugestões para interface:
  - *charm* (GO)
  - *ncurses*(qualquer lang)
  - *rich* (python)
  - *web*
- Utilizar *websockets*
- Sugeriu-se a implementação de persistência de dados, para funcionalidades como login de jogadores e salvamento de cartas.

### Questões:

- Quais seriam os protocolos de transporte e de aplicação mais adequados para cada parte do jogo?

### Metas:

- Elaborar um diagrama de arquitetura para o sistema do jogo, detalhando a interação cliente-servidor e as salas.
- Esboçar as regras e o fluxo de um jogo simples que servirá como protótipo para os testes de comunicação.
- **Para desenvolvimento:** Implementar um sistema de chat entre dois clientes pareando eles em uma única sala pelo servidor