

Curso	Engenharia da Computação	Período	9A
Disciplina	Sistemas Computacionais Distribuídos	Data	04/04/2024
Professor	Prof. Marcílio (marcilio@fho.edu.br)		
Atividade avaliativa em grupo: MA 1			

Atenção:

- I) O envio da atividade é através do google classe da turma e deve ser feito por 1 único membro da equipe;
- II) Anexar os scripts python (.py) desenvolvidos;
- III) Anexar um arquivo .txt contendo os nomes dos integrantes;
- IV) Caso não haja o arquivo com a relação dos nomes, a atividade será zerada;
- V) Caso não haja arquivos .py anexados, a atividade será zerada;
- VI) Caso haja scripts copiados da internet ou de outras equipes, a atividade será zerada;
- VII) Caso o envio não aconteça no tempo pré-determinado, a atividade será zerada.

- 1) Faça um jogo da velha distribuído utilizando soquetes TCP. O seu servidor será responsável por guardar a matriz do jogo e receber as coordenadas (i, j) dos clientes. A forma de passar as coordenadas deverá ser através de um protocolo simples definido pela equipe.

O jogo deve permitir que dois clientes se conectem e ter as tratativas adequadas para retornar qual o cliente foi vencedor ou se houve empate. A cada jogada, o cliente deve ter a capacidade de visualizar o estado atual do jogo. Caso haja uma queda na conexão de algum cliente, o servidor deverá reportar erro e encerrar a partida.

- 2) A partir do número da ODS sorteada para a equipe, deve-se criar um servidor Flask capaz de conter um CRUD completo a respeito do tema envolvido na ODS. Além disso, é necessário que os endpoints sejam consumidos através de um cliente utilizando o módulo requests.

Fica a cargo da equipe definir o modelo das informações e quais dados serão requisitados/respondidos nos *endpoints*, mas é OBRIGATÓRIO que tenha, no mínimo, um *endpoint* com POST, um com GET, um com UPDATE e outro com DELETE.