

# Trabalho Prático N°2 – Desenho e implementação de um jogo distribuído na Internet

Jorge Ferreira, José Pereira, and Pedro Cunha

Universidade do Minho, Departamento de Informática, 4710-057 Braga, Portugal  
{a64293,a67677,a67680}@alunos.uminho.pt

**Abstract.** Neste relatório iremos apresentar a nossa resolução do trabalho prático de Comunicação por Computadores. Vamos descrever o essencial do projecto assim como a sua implementação e algumas decisões tomadas. No fim vamos apresentar alguns testes da aplicação.

## 1 Introdução

Este trabalho requer que seja desenvolvido um jogo baseando-se na distribuição de conteúdos com interação dos utilizadores. A aplicação não pode basear-se em tecnologia baseada em http logo deverá implementar comunicações entre servidores e comunicações UDP entre clientes e servidores. O objetivo do jogo é vários jogadores jogarem um desafio de perguntas de escolha múltipla onde o vencedor é o utilizador que acertar mais perguntas sendo que o critério de desempate é o tempo de resposta às questões certas. No fim do jogo a pontuação é integrada no score global do utilizador.

## 2 Implementação

### 2.1 Bibliotecas Utilizadas

## 3 Modo de Funcionamento

## 4 Conclusão