

Projeto de Sockets

1) Objetivo: Implementar o Jogo da Tabuleiro Batalha das Letras

O jogador deve usar todo conhecimento para eliminar as letras do seu adversário. No Jogo Batalha das Letras um tema é escolhido, como frutas, carros, flores, cores e etc, então o jogador lança o dado para sortear uma letra. Em seguida, fala uma palavra do tema escolhido iniciada pela letra sorteada. Por exemplo: o tema escolhido é fruta, e a letra sorteada é m. Neste caso, a criança pode falar morango. A partir daí, as letras m, o, r, a, n e g do suporte adversário devem ser retiradas

Video demonstrativo

<https://www.youtube.com/watch?v=oLF3ctzyj2M>

2) Funcionalidades Básicas

- Controle de turno, com definição de quem inicia a partida
- Lançamento dos dados
- Movimentação de peças do tabuleiro
- Retirada de peças da estante de letras
- Detecção de desistência
- Chat para comunicação durante toda a partida
- Reiniciar partida

Critérios de Avaliação

Interface do Jogo - GUI (0-10)

Protocolo de Comunicação (0-10)

Implementação de Funcionalidades (0-10)

Trabalho Individual

Data de Entrega: 21/02 (nota cheia)

Entrega até 25/02 (-2 pontos)

Depois disso o trabalho será desconsiderado.

Endereço de Envio: <http://tinyurl.com/gnthrbw>

Observações:

1. **TODOS** os trabalhos só serão aceitos se apresentados **pessoalmente** pelo aluno na sala de aula na data final de entrega ou, em casos excepcionais, a combinar com o professor.
2. **TODOS** os trabalhos só serão recebidos através do link até às 12h da data de entrega.
3. **Não serão aceitos** trabalhos enviados de qualquer outra forma.
4. Devem ser entregues **TODOS** os códigos.
5. Deverá ser entregue, se a linguagem de programação permitir, um código executável (.jar, .exe, etc).