

## Redes de Computadores – Atividade 5

### Valor 3 pontos

Professor Luciano Vargas Gonçalves

email: [luciano.goncalves@riogrande.ifrs.edu.br](mailto:luciano.goncalves@riogrande.ifrs.edu.br)

1. Implementar um jogo de passa ou repassa usando Socket (Caldeirão Huck);
  - a. Implemente um Servidor de Rede (TCP ou UDP) que receba duas conexões na porta 10000, e as repasses para outras portas livres;
  - b. O servidor será o administrador do Jogo e definirá perguntas aos clientes ( jogadores ). A cada rodada um dos clientes recebe uma pergunta com 3 opções de respostas. Caso o jogador responda corretamente recebe 20 pontos; caso **passe** a pergunta não ganha pontos, caso erre a pergunta perde 10 pontos;
  - c. O cliente que recebe o **passe**, caso acerte a pergunta recebe 10 pontos, caso erre perde 5 pontos. Ele também pode **repassar** a pergunta de volta ao primeiro jogador sem ganhar ou perder pontos;
  - d. O jogador que passou a pergunta, se receber o **repasso** deve responder a pergunta, caso acerte recebe 10 pontos, caso erre perde 5 pontos; Não é permitido um novo repasse.
  - e. A cada pergunta realizada, deve ser informado aos jogadores a resposta correta e o jogador que acertou ou errou a pergunta;
  - f. O sistema deve gerenciar 6 jogadas (rodas), no qual 3 serão encaminhadas para um Jogador começar a responder e as outras 3 para outro jogador iniciar as respostas. Ao final das 6 jogadas o sistema informa o cliente (jogador vencedor) e termina.
  - g. Apresentação fará parte da avaliação no dia da entrega.

**Data p/ entrega: 06/08/2021**

Bom trabalho!!!