





EQUIPE











JOÃO PEDRO L±MA GARC±A 1200201054



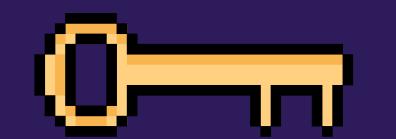
LUCAS OL±VE±RA 1210202215



DAN±LO CAVALCANTE 1210201671











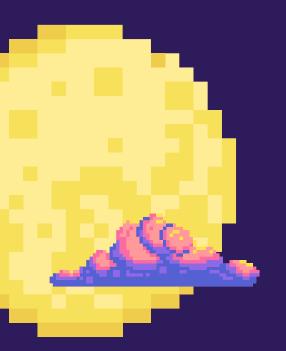
VOCÉ ESTÁ PREPRADADO?



VAMOS JOGAR: ADEDONHA!







A NOSSA ADEDONHA

===== Regras =====

- 1- Escreva palavras com a letra sorteada
- 2- Não colocar palavras compostas
- 3- Não colocar palavras que possuem acento
- 4- Separe as palavras por espaço e vírgula "Pato, Paris, Papel"
- 6- Como não temos a checagem de categoria, por favor respeite as categorias

*** A PONTUAÇÃO SERÁ FEITA COM BASE NO TAMANHO DA PALAVRA ***

Letra: P

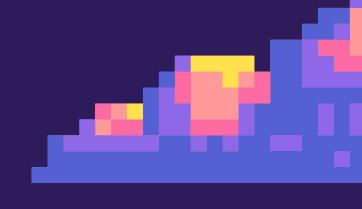
Categorias: Animal, País, Objeto

Digite suas respostas separadas por vírgula: Pato, Paraguai, Panela

- 'Pato' na categoria Animal: CORRETA
- Paraguai' na categoria País: CORRETA
- Panela' na categoria Objeto: CORRETA

Sua pontuação total foi de 18 ponto(s)!!



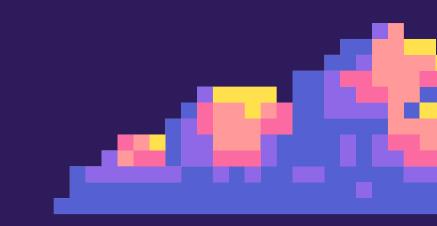








A NOSSA ADEDONHA



*** A PONTUAÇÃO SERÁ FEITA COM BASE NO TAMANHO DA PALAVRA ***

Letra: I

Categorias: Animal, País, Objeto

Digite suas respostas separadas por vírgula: iguana, Iraque, incenso

'iguana' na categoria Animal: CORRETA

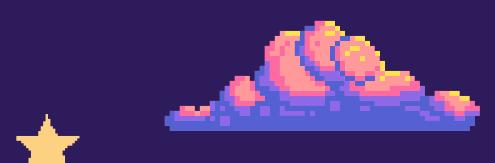
' Iraque' na categoria País: CORRETA

' incenso' na categoria Objeto: CORRETA

Sua pontuação total foi de 19 ponto(s)!!









COMO FUNCEONA:

Servidor:

Inicia em uma porta (neste caso, localhost:5555).

Gera uma letra aleatória.

Espera por conexões dos clientes (jogadores).

Cliente:

Conecta ao servidor.

Recebe a letra e as categorias.

Envia suas respostas ao servidor.

COMO EXECUTAR:

Execução:

Iniciar o Servidor:

Execute o código do servidor (server.py) em uma máquina ou servidor.

Iniciar os Clientes:

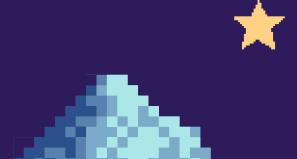
Execute o código do cliente (client.py) em máquinas diferentes ou várias vezes no mesmo computador para simular múltiplos jogadores.



MELHORIAS FUTURAS

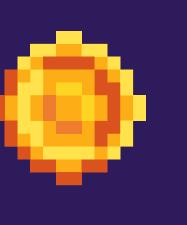
- 1 Adicionar o multiplayer
- 2 Adicionar mais categorias
- 3 Arrumar o problema com palavras composta
 - 4 Acelerar o tempo de resposta 5 - Conferir categorias











OBRIGADA POR



