

# Comunicações por Computador — Trabalho Prático 2

## Desenho e Implementação de um Jogo Distribuído na Internet

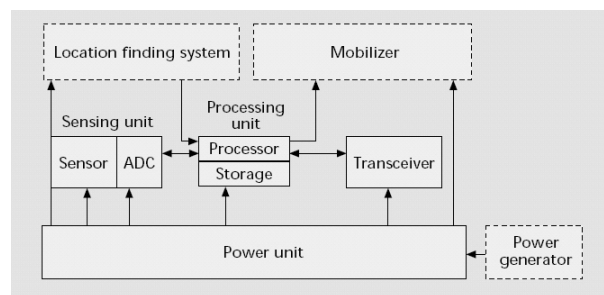
Rui Camposinhos, Carlos Rafael Antunes, and Nuno Oliveira

Universidade do Minho, Departamento de Informática, 4710-057 Braga, Portugal  
e-mail: {a72625, a67711, a67649}@alunos.uminho.pt

**Abstract.** A FAZER...

### 1 Introdução

A FAZER...



**Fig. 1.** Exemplo de imagem

### 2 Hipóteses Alternativas ao Enunciado

A FAZER...

### 3 Implementação

Código em java

#### 3.1 Arquitectura do Sistema

Multi Servidor Multi Clientes por Servidor

#### 3.2 Estruturas de Dados

Classes utilizadas Estruturas de dados principais: PDU, ... Servidor, Clientes, outras

#### 3.3 Bibliotecas Auxiliares

A FAZER...???

### **3.4 Outros Detalhes**

A FAZER...????

## **4 Testes e Resultados**

Snap shots e inputs de verbatim

## **5 Conclusão e Trabalho Futuro**

### **Acknowledgments**

O presente trabalho foi realizado no âmbito da unidade curricular de Comunicações por Computador, ano lectivo de 2014/2015, da Licenciatura em Engenharia Informática, da Universidade do Minho.