

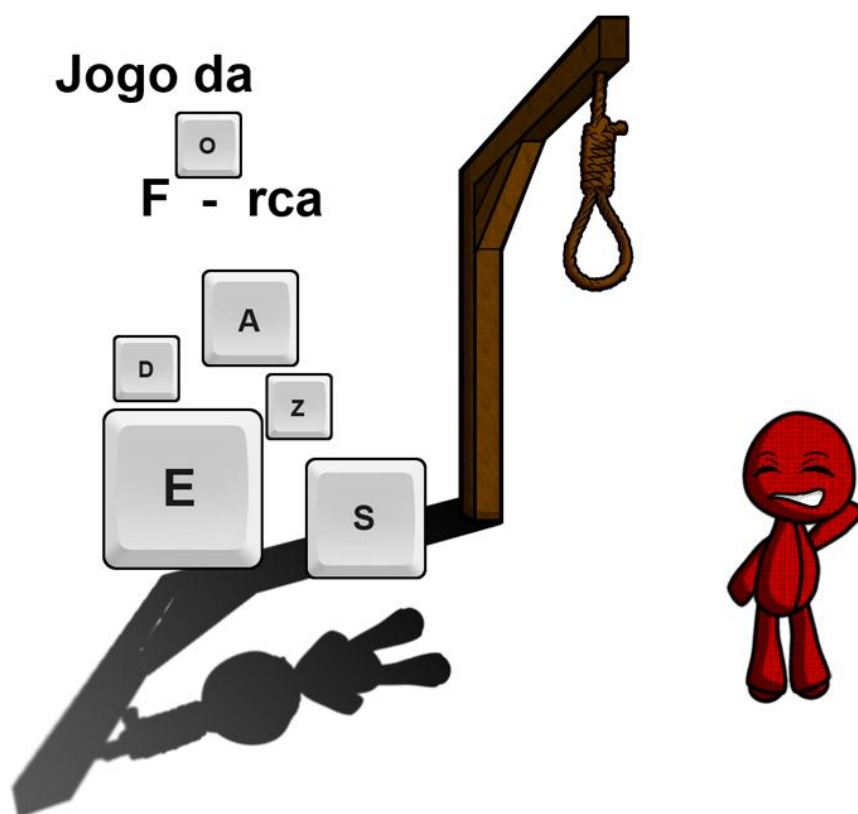


Instituto Superior De Engenharia de Coimbra

Sistemas Operativos II

2012/2013

2º Semestre



Antonio Pereira [21170273]

Rodolfo Lima [21170826]

Docente: Ana Alves

Docente: João Duraes

Índice

Índice.....	2
Diagrama da máquina de estados	Error! Bookmark not defined.
Diagrama de classes.....	Error! Bookmark not defined.
Funcionalidades ou regras não implementadas.....	Error! Bookmark not defined.

Introdução

No âmbito da disciplina Sistemas Operativos II, foi-nos proposto fazer um trabalho prático, que se trata de implementar uma versão do jogo da forca para varios utilizadores através do uso de named pipes, eventos, registry, dll's etc.

Este jogo pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores em rede, em que existe um servidor que controla todo o fluxo de informação necessário para o desenrolar do jogo.

Esta aplicação foi desenvolvida em win32 api, em linguagem C e serviu para adquirir conhecimentos mais profundos em torno do Sistema operativo windows.

Manual de utilizador

Para começar a jogar, o servidor deve estar a correr na máquina, depois na aplicação cliente deve se configurar o IP do servidor .

Depois da primeira vez que se configura o IP este é guardado e já não é mais necessário fazer esta configuração, a não ser para configurar outro servidor.



Figura 1 Cliente a fazer login

Em seguida faz se login no sistema, tem que ser utilizador já registado por o administrador ou entao não é aceite, assim que se faça o login com sucesso pode se começar a jogar, ver lista dos melhores jogadores, etc. Tudo isto atraves de menus.

Assim que se começa a jogar há um tempo de espera, para poder entrar mais um jogador no jogo, caso não entre nenhum o jogo desenrola-se normalmente mas so com um jogador, caso entre passam a estar os dois jogadores a adivinhar a palavra do jogo.



Para escolher as letras pode ser usado o teclado ou o rato, quando se erra mais uma parte do boneco é acrescentado quando se acerta mais uma letra da palavra fica visível.

Pode se também tentar acertar a palavra selecionando com o rato no ecrã ou a tecla espaço, neste caso o servidor verifica todas as letras da palavra e por cada letra errada conta como mais um erro.

Conclusão

Com este trabalho pusemos em prática os conhecimentos adquiridos nas aulas assim como aprofunda-los, sentimos alguma dificuldade na implementação da comunicação com 2 jogadores ativos, mas conseguimos ultrapassar essa dificuldade e esta foi implementada com sucesso.