

MÓVEIS

Nome do aluno: _____ Matrícula:

Data: 20/11/2020

Disciplina: DEC7551 Professor: Fábio Rodrigues de la Rocha

Turma(s): 06655

1 Projeto 1: Jogo da Velha pela Internet

1.1 Introdução

Crie uma aplicação para permitir que usuários joguem jogo da velha pela Internet. A aplicação deve funcionar assim:

Um usuário utiliza o jogo na sua máquina para conectar num servidor na Internet (escrito em NodeJS). Esse servidor é um servidor de websockets e mantém uma lista de usuários conectados. Cada usuário tem um nome. Quando um cliente se conecta ele recebe a lista de usuários que estão atualmente conectados. Um usuário pode convidar outro usuário para jogar o jogo da velha.

O servidor decide quem é o X e quem é o 0, fica estabelecido que sempre o X inicia a partida. O servidor pede para um jogador fazer a jogada e quando o usuário faz a jogada a mesma é enviada para os 2 usuários da partida, assim, na tela dos 2 usuários o jogo apresentado é o mesmo. O servidor monitora o jogo à cada jogada para decidir de quem é a vez e verificar se alguém jogou ou o jogo encerrou. O servidor avisa ambos os usuários do resultado.

Use sua criatividade e mostre sua capacidade.

Você pode implementar o lado do cliente no browser ou pode implementar usando a biblioteca electron para gerar uma aplicação “nativa” na máquina do usuário.

1.2 Participantes:

O trabalho pode ser realizado em equipes de até 3 estudantes ou individualmente.

1.3 Data limite e apresentação:

A data limite para apresentação é dia 20/11. A apresentação será agendada com o professor e será realizada remotamente. Os códigos devem ser enviados por email num arquivo .zip