



# CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

Campus Contagem

## Avaliação Mensal Prática – 3º Bimestre - T2

SÉRIE: 3ª CURSO: INFORMÁTICA  
Nome:

DATA: DURAÇÃO: 80 Min.

Leia atentamente estas INSTRUÇÕES:

- ✓ Leia toda a prova antes de iniciar.
- ✓ Ao final da atividade salve a pasta scr (ou os arquivos de fonte) em um arquivo zipado.
- ✓ Coloque seu nome no arquivo zipado.
- ✓ As questões dependentes umas das outras: caso não consiga implementar uma indique uma forma alternativa de continuar as demais questões (comente no código).

Você recebeu um exemplo de jogo de forca rodando em uma única máquina.

Use-o como inspiração, mas não é obrigado seguir seu código.

Crie uma aplicação cliente servidor que simula um jogo de forca.

Para isso considere:

- 1) O arquivo com as palavras deverá estar no servidor e ele deve sortear uma nova palavra assim que ele for inicializado.
- 2) O cliente se conecta ao servidor e envia uma letra.
- 3) O cliente recebe de retorno do servidor a palavra sorteada com as letras que ele acertou (exemplo: "c a \_ \_ o") e a quantidade de tentativas restantes, ou seja recebe do servidor uma string e um inteiro. Pense em como fazer isso?
- 4) Fim do jogo - O cliente recebe do servidor:
  - o inteiro com o número da tentativas é -1.
  - ao acertar a palavra:  
Parabéns! Você acertou a palavra: [palavra]
  - ao terminar as tentativas:  
Fim de jogo! A palavra era: [palavra]
- 5) Ao finalizar o jogo o servidor deve sortear uma nova palavra e reiniciar o número de tentativas. Assim o cliente pode tentar novamente com uma nova palavra.

Dica: O loop do jogo (while) se torna um if, já que será executado somente quando o cliente chamar a função de interação com o servidor.