

TÍTULO DO RELATÓRIO

EMPRESA

Autor1, Autor2



VERSAO

TÍTULO DO RELATÓRIO

DEPARTAMENTO

EMPRESA

Autor1, Autor2

(nmec1) autor1@ua.pt, (nmec2) autor2@ua.pt

DATA

Resumo

Este projeto foi realizado no âmbito da cadeira LABI (acr) do 1º ano do MIECT. Consiste em criar um servidor em que os clientes se conectam para jogar um jogo de adivinha o número secreto. Para além disso, também tivemos que fazer este mesmo relatório em que nós explicamos o projeto: objetivo, motivação, a metodologia utilizada, resultados e conclusões. Na metodologia, será relatado em pormenor o nosso código feito para criar o servidor, tanto código do cliente como do servidor, o modo de funcionamento, testagem e comandos git feitos para tal. Nos resultados, será mostrado o fruto de todo o nosso código que é o servidor a funcionar. Por fim, nas conclusões, retira-se o que se alcançou com este projeto, o que aprendemos, o quão útil este projeto é para compreendermos esta matéria da cadeira de LABI e o quão interessante foi realizá-lo.

Agradecimentos

Eventuais agradecimentos. Comentar bloco caso não existam agradecimentos a fazer.

Índice

1	Introdução	1
2	Metodologia	2
2.1	Cliente	2
2.1.1	Função main e run client	2
2.2	Servidor	2
2.3	Exemplos	2
3	Resultados	3
4	Análise	4
5	Conclusões	5

Capítulo 1

Introdução

O objetivo do jogo é que o cliente adivinhe um número secreto entre 0 e 100 criado aleatoriamente pelo servidor, dentro de um determinado número de tentativas dadas também pelo servidor. O cliente tem a possibilidade de realizar quatro operações diferentes. A primeira serve para iniciar o jogo (START), a segunda serve para tentar adivinhar o número secreto (GUESS), a terceira serve para desistir do jogo (STOP) e a última serve para sair (QUIT). O servidor deve responder adequadamente aquando da operação pretendida. Se houver algum erro, como um cliente inexistente, o servidor deve dar uma resposta adequada ao cliente. No final do jogo, o servidor guarda num ficheiro .csv os dados do cliente que jogou o jogo. Para efeitos de segurança, o cliente possui ainda a possibilidade de escolher se quer que os seus dados sejam encriptados ou não.

Este documento está dividido em quatro capítulos. Depois desta introdução, no Capítulo 2 é apresentada a metodologia seguida, no Capítulo 3 são apresentados os resultados obtidos, sendo estes discutidos no Capítulo 4. Finalmente, no Capítulo 5 são apresentadas as conclusões do trabalho.

Capítulo 2

Metodologia

2.1 Cliente

Nesta secção será apresentada a metodologica no ficheiro `client.py`

2.1.1 Função `main` e `run client`

2.2 Servidor

2.3 Exemplos

Capítulo 3

Resultados

Descreve os resultados obtidos.

Capítulo 4

Análise

Analisa os resultados.

Capítulo 5

Conclusões

Apresenta conclusões.

Contribuições dos autores

Resumir aqui o que cada autor fez no trabalho. Usar abreviaturas para identificar os autores, por exemplo AS para António Silva. No fim indicar a percentagem de contribuição de cada autor.

Acrónimos