

Trabalho de Programação com Sockets

O objetivo do trabalho é implementar um jogo da velha *online* usando o modelo cliente-servidor.

Atribuições do servidor:

1. Recebe requisições para jogar e continua conectado com o cliente enquanto o jogo estiver acontecendo ou o cliente desconectar do jogo.
2. Quando recebe uma jogada de um cliente faz uma jogada aleatória e retorna o estado atual do jogo para o cliente que fez a requisição.
3. Aceita múltiplos usuários jogando ao mesmo tempo.
4. Valida se uma jogada é válida antes de prosseguir com a jogada.

Atribuições do cliente:

1. Conecta com o servidor para iniciar um jogo.
2. Envia para o servidor uma jogada determinada pelo jogador.
3. Após efetuar uma jogada, recebe o estado atual do jogo contendo a jogada do servidor.
4. Valida se uma jogada é válida antes de prosseguir com a jogada.

Entrega, defesa e peso:

1. Entrega e defesa: 27/04/2017 no horário da aula.
2. Peso: 15% na nota do semestre.
3. O trabalho pode ser implementado em duplas.
4. Na defesa o servidor deverá ser executado na *espec* e pelo menos dois clientes deverão ser executados nas máquinas do laboratório.
5. Será aplicada uma penalidade de 0,5 pontos por dia de atraso.