

 <p>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PIAUI</p>	<p><b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ</b></p> <p><b>Curso: ADS</b></p> <p><b>Disciplina: Programação para a Internet I</b></p> <p><b>Professor: Ely</b></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Com base nos códigos repassados, modifique as implementações para atender o que se pede abaixo:

- 1) O servidor deve aceitar a comunicação com vários clientes ao mesmo tempo.
- 2) O cliente deve permanecer conectado até que o usuário opte por desconectar.
- 3) Implemente um jogo em que os clientes jogam entre si.
- 4) Os clientes são automaticamente desconectados quando a partida é encerrada.
- 5) As mensagens entre clientes, ou seja, as “jogadas” devem passar pelo servidor.
- 6) O servidor deve manter ativo um “placar” para o jogo.
- 7) O servidor deve manter em um mecanismo de persistência algum tipo de histórico das partidas e permitir a consulta pelos clientes.
- 8) O servidor deve controlar a lógica do jogo. Os clientes apenas enviarão suas jogadas.
- 9) Trate a perda de conexão de um cliente permitindo voltar ao estado anterior quando o cliente reconectar.
- 10) Implemente um mecanismo simples de autenticação para os clientes.
- 11) Implemente mais duas funcionalidades relacionadas a jogos em rede diferentes das sugeridas nesta atividade.