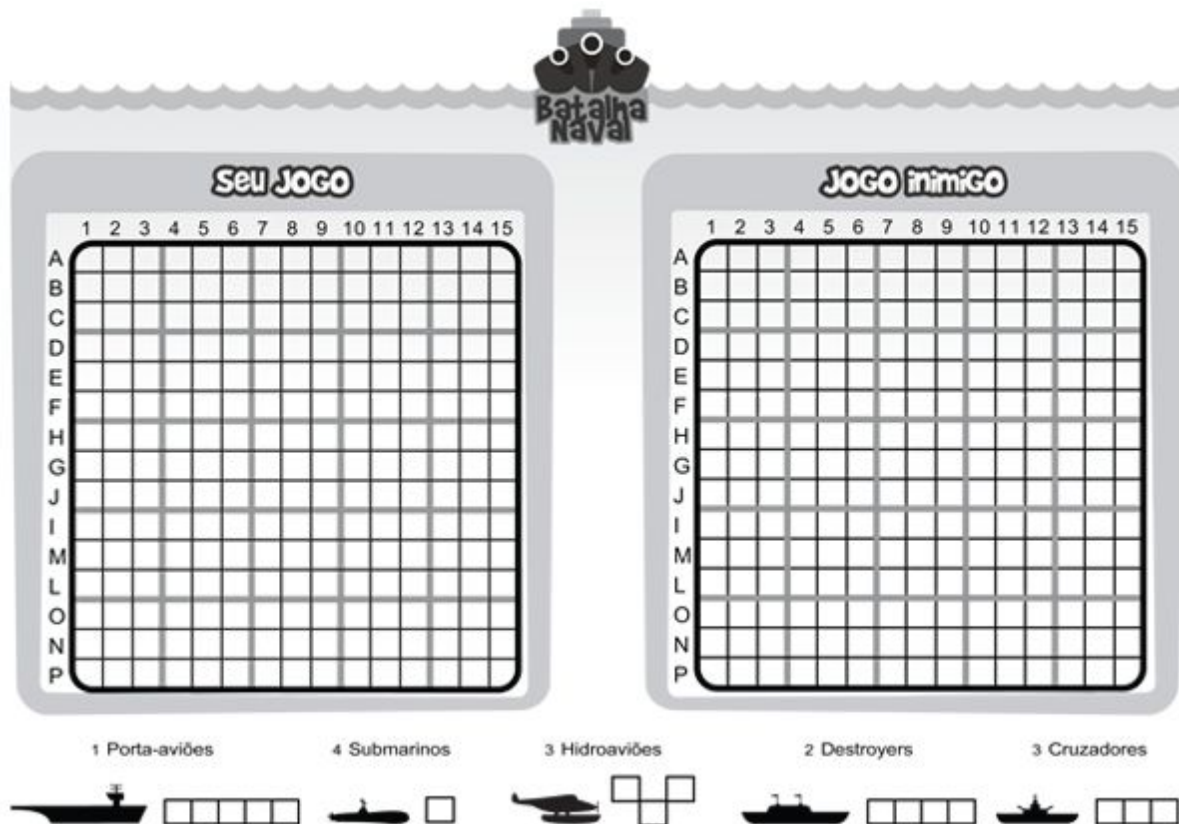


## DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

### BATALHA NAVAL



Desenvolva o jogo Batalha Naval utilizando as tecnologias Socket ou RMI estudados em sala de aula.

O servidor deve esperar por duas conexões para iniciar o jogo;

O servidor deve gerar um log de conexões e manter uma base de dados para histórico de jogadas e histórico de vitórias (ranking);

Cada cliente é composto por um tabuleiro de, no mínimo, 100 posições (10x10), com cinco embarcações;

O jogo é dividido em duas fases: o posicionamento dos navios e a batalha. Na primeira parte do jogo os clientes escolhem a posição de cada peça no mapa. Depois o jogo começa e a cada rodada uma bomba é lançada contra o tabuleiro do inimigo, o primeiro a afundar todas as embarcações do adversário ganha o jogo.

Critérios de avaliação:

- Geração de tabuleiro:
  - Fixo: 1,0;
  - Variável: 2,0;
- Tipos/tamanhos de embarcações:
  - Fixo: 2,0;
  - Variável: 3,0;
- Ranking e histórico de jogadas (3,0)

- Apresentação dos tipos de embarcações [porta-aviões, submarinos, destroyers e cruzadores] (1,0);
- Execução de som ao acertar o alvo (1,0);