

Usado Socket para realizar o jogo, no servidor foi criado um serverSocket que aguarda duas entradas no mesmo, uma por vez.

Cria um Socket em modo servidor usando TCP na porta 2000.

```
serverSocket = TCPServer.new(2000)
```

Aguarda informações enviadas pelos clientes conectados, usando o mesmo socket.

```
puts('Aguardando conexoes')
client1 = serverSocket.accept
puts('Cliente 1 conectado')
client2 = serverSocket.accept
puts('Cliente 2 conectado')
```

Após Receber a informação é colocada em variáveis distintas.

```
acao1 = client1.gets.chomp
acao2 = client2.gets.chomp
```

Na Sequencia e feito um comparativo de modo a verificar quem foi o vencedor e para finalizar é retornado uma mensagem a cada informando se venceu ou perdeu.

```
if(acao1 == 'pedra' && acao2 == 'tesoura' ||
   acao1 == 'tesoura' && acao2 == 'papel' ||
   acao1 == 'papel' && acao2 == 'pedra')
  client1.puts('Voce venceu!')
  client2.puts('Voce perdeu!')
  puts('1 venceu')
elsif(acao2 == 'pedra' && acao1 == 'tesoura' ||
      acao2 == 'tesoura' && acao1 == 'papel' ||
      acao2 == 'papel' && acao1 == 'pedra')
  client2.puts('Voce venceu!')
  client1.puts('Voce perdeu!')
  puts('2 venceu')
else
  client1.puts('Empatou')
  client2.puts('Empatou')
  puts('Empatou')
end
```

Na Parte do Cliente é criado um socket para conexão TCP na mesma porta e endereço do servidor

```
hostname = 'localhost'
port = 2000
socket = TCPSocket.new(hostname, port)
```

É gerada uma ação aleatória através de uma array e o comand “rand” para envio ao servidor.

```
acoes = ['pedra', 'papel', 'tesoura']
acao = acoes[rand(0..2)] #sorteia a ação
puts("Escolhi #{acao}")

socket.puts(acao)
```

Para finalizar o cliente recebe e capta a resposta do servidor.

```
puts('Resposta do servidor: ')
puts socket.gets

socket.close
```