

Relatório T2 Redes

Membros:

João Eduardo Zangari Ambrosio – GRR20232344

Athos Santos Scremin – GRR20232332

Resumo:

O trabalho foi feito em Java

Se trata da implementação de um jogo de Copas (Black Lady) em uma rede de topologia de Anel de 4 nodos

Regras do jogo em:

Inglês (mais completa) : https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Lady

Português: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Copas_\(jogo_de_cartas\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Copas_(jogo_de_cartas))

Variação escolhida: Culbertson's rules (1950)

Comunicação:

Comunicação usando Datagram Sockets

Escolhas feitas

Protocolo

Mensagens em Strings

Formato : [CONTENT] / [SRC-ID] / [DEST-ID]

Mensagens com dest = -1 são lidas por todos os nodos

Tipos de Mensagens

IDASSIGN – ID de nodo, possui char de validação no final para evitar IDs iguais entre nodos, se for válido nodo seta seu ID ao dest da mensagem

CONNECTED – Avisa que todos os nodos se conectaram à rede

BATON – Bastão

CARD – Mensagem de Carta, ranque e naipe são representados em 1 ou 2 letras, separados por underscore (e.g Rei de Espadas = K_S)

ROUNDBEGIN – Avisa que round começou

ROUNDEND – Avisa que round acabou

TRICKEND – Avisa que a vaza acabou

END – Finaliza jogo

Para inicialização necessita que 3 máquinas comecem como player comum e 1 como dealer

No início dealer passa IDs de cada nodo a partir de mensagem IDASSIGN

Dealer cria cartas e passa para outros nodos suas mãos

Dealer sempre começa o round e joga sua carta, a partir dessa carta é definido o naipe do round

Nodo que perde a vaza vira dealer e começa próximo round

Uso

Compile com:

```
make
```

Rode com:

```
make run ARGS="..."
```

Argumentos são:

```
<port> <nextNodeIp> <nextNodePort> [dealer(0-1)]
```