

Especificação TP01 – Definição de Protocolo de Comunicação (Nível de Aplicação)

Objetivo

Definir um protocolo no nível de aplicação que permita a comunicação entre dois dispositivos para jogar damas remotamente, usando mensagens em texto plano com formato simples, direto e de fácil interpretação por humanos e computadores.

Entrega

O aluno deverá entregar um documento textual contendo:

1. Nome e versão do protocolo
2. Modelo de comunicação (ex: cliente-servidor ou ponto a ponto)
3. Descrição geral do funcionamento
4. Conjunto de comandos e respostas
5. Formato das mensagens (texto plano, delimitado)
6. Tratamento de erros, perda de conexão e finalização
7. Exemplos práticos de mensagens enviadas e recebidas

Diretrizes

- As mensagens devem ser simples e diretas.
- Cada mensagem deve ser enviada como uma linha de texto terminada por '\n'.
- Pode-se usar separadores simples como espaços ou vírgulas.
- Todas as mensagens devem seguir um formato fixo e bem documentado.

Exemplos de Comandos

Comando	Descrição	Exemplo
MOVE x1,y1 x2,y2	Envia uma jogada	MOVE 2,3 3,4
WIN jogador	Declara o vencedor	WIN X

Tratamento de Erros

Os alunos devem prever como o protocolo lidará com erros, como jogadas inválidas, mensagens malformadas ou desconexões.

Critérios de Avaliação

Critério	Pontuação
Clareza e estrutura do protocolo	25%
Conjunto de comandos bem definido	25%
Adequação ao jogo de damas	20%
Tratamento de erros e desconexão	15%
Organização e criatividade	10%
Exemplo de uso do protocolo desenvolvido	5%