# Jogo da Velha em Rede

Evandro Fernandes Giovanini

EP2 de MAC0448

## Implementação

Cliente e servidor escritos em Python 3

### Implementação

Cliente e servidor escritos em Python 3

Servidor cria duas threads, para escutar em TCP e UDP

### Implementação

Cliente e servidor escritos em Python 3

- Servidor cria duas threads, para escutar em TCP e UDP
- Cliente cria duas threads, para escutar servidor e usuário

### Comandos simples

CREATE nomeDeUsuario pass1234

- CREATE nomeDeUsuario pass1234
- LOGIN nomeDeUsuario pass1234

- CREATE nomeDeUsuario pass1234
- LOGIN nomeDeUsuario pass1234
- LISTUSERS

- CREATE nomeDeUsuario pass1234
- LOGIN nomeDeUsuario pass1234
- LISTUSERS
- HALLOFFAME

- CREATE nomeDeUsuario pass1234
- LOGIN nomeDeUsuario pass1234
- LISTUSERS
- HALLOFFAME
- LOGOUT

#### Mais comandos:

JOIN usuarioAconvidar

- JOIN usuarioAconvidar
- JOINACCEPT usuarioQueConvidou

- JOIN usuarioAconvidar
- JOINACCEPT usuarioQueConvidou
- REQPLAY 000+-+000

- JOIN usuarioAconvidar
- JOINACCEPT usuarioQueConvidou
- REQPLAY 000+-+000
- PLAY 4

- JOIN usuarioAconvidar
- JOINACCEPT usuarioQueConvidou
- REQPLAY 000+-+000
- PLAY 4
- FORFEIT

- JOIN usuarioAconvidar
- JOINACCEPT usuarioQueConvidou
- REQPLAY 000+-+000
- PLAY 4
- FORFEIT
- REQBOARD

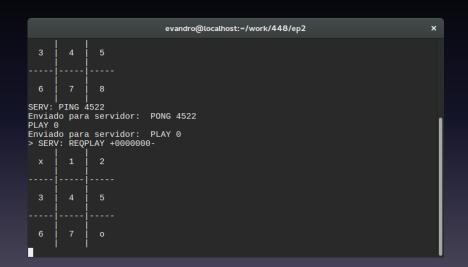
· Para cada partida existe uma thread independente

- Para cada partida existe uma thread independente
- Esta thread consulta o dicionário que mantém na memória a lista de usuários logados

- Para cada partida existe uma thread independente
- Esta thread consulta o dicionário que mantém na memória a lista de usuários logados
- Quando um usuário não responde o Heartbeat, o servidor passa a aceitar um novo login dele

- Para cada partida existe uma thread independente
- Esta thread consulta o dicionário que mantém na memória a lista de usuários logados
- Quando um usuário não responde o Heartbeat, o servidor passa a aceitar um novo login dele
- Este novo login substituirá o antigo no dicionário de usuários logados, e a thread da partida continua sua execução como se nada tivesse ocorrido.

# Captura de tela



### Conclusão

- EP sem nada muito complicado, porém bastante extenso
- Trabalhar com a biblioteca threading de Python foi novidade

# Perguntas

Perguntas?