

RELATÓRIO TRABALHO 2

Felipe Quaresma Vieira - GRR 20205516

Luan Carlos Maia Cruz - GRR 20203891

Distribuir Cartas

- Função do Carteador: O carteador é responsável por embaralhar e distribuir as cartas do baralho para cada jogador.
- Processo de Distribuição:
 - O baralho é embaralhado de maneira aleatória.
 - As cartas são distribuídas igualmente entre os jogadores, uma a uma, até que todas as cartas tenham sido distribuídas.

Fazer Predições

- Predição dos Jogadores:
 - Cada jogador verifica as cartas em sua mão.
 - O jogador conta quantas cartas possuem um valor maior que 9.
 - Essa contagem se torna a predição do jogador para a partida.

Jogar Round

- Exibição das Jogadas Anteriores:
 - Antes de cada jogador fazer sua jogada, as jogadas anteriores são mostradas na tela.
- Jogada do Jogador:
 - Cada jogador joga uma carta de sua mão.
 - Após jogar, o tamanho do baralho do jogador diminui em 1.
- Exibição das Cartas Escolhidas:
 - Após todos os jogadores terem jogado, as cartas escolhidas são mostradas para todos.

Finalizar Round

- Verificação das Cartas Jogadas:
 - O carteador verifica todas as cartas jogadas.
 - O ganhador da rodada é anunciado.
- Exibição dos Resultados:
 - O resultado é mostrado na tela de todos os jogadores.
- Atualização da Pontuação:
 - A pontuação do jogador vencedor é incrementada.
- Alteração do Carteador:
 - Após o término da rodada, o carteador é alterado em sequência horária para o próximo jogador.

Finalizar Jogo

- Cálculo da Vida dos Jogadores:
 - Após todas as rodadas, a vida dos jogadores é calculada usando a fórmula:
$$\text{vida} = \text{vida} - |\text{predições} - \text{pontuação}|$$
- Determinação do Vencedor:
 - O jogador com a maior vida é declarado o vencedor da partida.

Observações

- Função do Carteador:
 - O carteador é o único que cria as mensagens. Os outros jogadores apenas repassam as mensagens, por isso o carteador sempre possui o token.
- Início da Rodada:
 - Cada rodada é iniciada pelo carteador, que começa sendo o jogador 1.
- Simplicidade do Pacote:
 - Optamos por um pacote mais simples, sem verificação de erros ou timeout.
- Representação das Cartas:
 - Cada carta possui um valor e um naipe associado. Em nosso pacote, o campo de dados possui apenas 4 bytes, então utilizamos um byte para armazenar tanto o valor quanto o naipe da carta.

Repósitório do Projeto: <https://github.com/felipeqviera/T2-Redes>