

Redes de Computadores 2022/2023
Ficha de autoavaliação

Por favor **indique no ficheiro Excel** quais os testes que efetuou com sucesso.

A aplicação **Player** desenvolvida deve ser testada interagindo com o servidor *Game Server* (GS) disponível em: tejo.tecnico.ulisboa.pt, no porto 58011.

O servidor **GS** desenvolvido deve ser testado usando o *Player* a correr na máquina 'tejo', usando os *scripts* disponíveis (ver guia de testes).

Identificação	Grupo: _____	Turno: RC-3L____
----------------------	---------------------	-------------------------

Interação Player – GS (cliente UDP)	6
--	----------

- | | |
|--|---|
| 1- <code>start PLID</code> ou <code>sg PLID</code> | 1 |
| - envio correto de <code>SNG PLID\n</code> | |
| - receção correta de <code>RSG status [n_letters max_errors]\n</code> | |
| - apresenta informação relativa ao jogo e de sucesso, ou de insucesso | |
| 2- <code>play letter</code> ou <code>pl letter</code> | 1 |
| - envio correto de <code>PLG PLID letter trial\n</code> | |
| - receção correta de <code>RLG status trial [n pos*]\n</code> | |
| - apresenta informação relativa ao jogo e de sucesso, ou de insucesso | |
| 3- <code>guess word</code> ou <code>gw word</code> | 1 |
| - envio correto de <code>PWG PLID word trial\n</code> | |
| - receção correta de <code>RWG status trials\n</code> | |
| - apresenta informação relativa ao jogo e de sucesso, ou de insucesso | |
| 4- <code>quit</code> ou <code>exit</code> | 1 |
| - envio correto de <code>QUT PLID\n</code> | |
| - receção correta de <code>RQT status\n</code> | |
| - apresenta informação sobre terminação do jogo; em caso de <code>exit</code> termina aplicação depois de fechar ligações TCP que estejam ativas | |

Teste Player – UDP (Geral)	2
-----------------------------------	----------

- | | |
|---|--|
| 5- Leitura do teclado em paralelo com sockets (<code>select()</code>) | |
| Robustez a falhas de comunicação (<i>timer</i>) | |
| Robustez a mensagens mal formatadas | |
-

Interação Player – GS (cliente TCP)	6
6- scoreboard ou sb - estabelece sessão TCP - envio correto de GSB\n - receção correta de RSB status [Fname Fsize Fdata]\n - recebe e grava ficheiro de texto (comparar ficheiros) - apresenta informação de sucesso/insucesso, o scoreboard, e onde foi gravado o ficheiro - termina sessão TCP	2
7- hint ou h - estabelece sessão TCP - envio correto de GHL PLID\n - receção correta de RHL status [Fname Fsize Fdata]\n - recebe e grava ficheiro de imagem (comparar ficheiros) - apresenta informação de sucesso/insucesso e onde foi gravado o ficheiro - termina sessão TCP	1
8- state ou st - estabelece sessão TCP - envio correto de STA PLID\n - receção correta de RST status [Fname Fsize Fdata]\n - recebe e grava ficheiro de texto (comparar ficheiros) - apresenta informação de sucesso/insucesso, o estado do jogo, e onde foi gravado o ficheiro - termina sessão TCP	1
Teste Player – TCP (geral)	2
9- Uso de buffers de tamanho limitado Leitura/escrita em ciclo Verificação erros <i>bind()</i> Robustez a mensagens mal formatadas Robustez a quebras de ligação TCP	

Teste Interação Player – Servidor GS (servidor UDP)	4.5
<p>10- <i>Player inicia jogo</i> (scripts 1,2,)</p> <ul style="list-style-type: none"> - recepção correta de SNG PLID\n - envio correto de RSG status [n_letters max_errors]\n - armazenamento de informação sobre jogo, PLID - escolha de palavra aleatória; envio de informação sobre número de tentativas disponíveis; - apresenta informação relativa ao pedido recebido e resposta dada (-v) 	1
<p>11- <i>Player envia letra</i> (scripts 4,5,6,7,8,9,10,11)</p> <ul style="list-style-type: none"> - recepção correta de PLG PLID letter trial\n - envio correto de RLG status trial [n pos*]\n - verifica se letra pertence à palavra e atualiza estado do jogo - resposta adequada, verificando jogadas duplicadas - apresenta informação relativa ao pedido recebido e resposta dada (-v) 	1
<p>12- <i>Player tenta adivinhar palavra</i> (scripts 3,6,7,11)</p> <ul style="list-style-type: none"> - recepção correta de PWG PLID word trial\n - envio correto de RWG status trials\n - verifica se é palavra correta atualiza estado do jogo - resposta adequada, verificando jogadas duplicadas - apresenta informação relativa ao pedido recebido e resposta dada (-v) 	1
<p>13- <i>Player termina jogo</i> (scripts 1,2,3,8,9)</p> <p>0.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - recepção correta de QUT PLID\n - envio correto de RQT status\n - se houver um jogo em curso termina-o e responde - apresenta informação relativa ao pedido recebido e resposta dada (-v) 	
Teste Servidor GS – UDP (Geral)	1
<p>14- Robustez a falhas de comunicação</p> <p>Robustez a mensagens mal formatadas</p>	

Teste Interação Player – GS (servidor TCP)	3.5
<p>15- <i>Player pede scoreboard</i> (scripts 22,23,24)</p> <ul style="list-style-type: none"> - aceita sessão TCP - receção correta de <code>GSB\n</code> - envio correto de <code>RSB status [Fname Fsize Fdata]\n</code> - envio correto de ficheiro de texto com <i>scoreboard</i> - apresenta informação relativa ao pedido recebido e resposta dada (-v) - termina sessão TCP 	1
<p>16- <i>Player pede ficheiro de ajuda (hint)</i> (scripts 25,26)</p> <ul style="list-style-type: none"> - aceita sessão TCP - receção correta de <code>GHL PLID\n</code> - envio correto de <code>RHL status [Fname Fsize Fdata]\n</code> - envio correto de ficheiro de imagem associado à palavra a descobrir - apresenta informação relativa ao pedido recebido e resposta dada (-v) - termina sessão TCP 	1
<p>17- <i>Player pede informação sobre estado do jogo</i> (scripts 20,21)</p> <ul style="list-style-type: none"> - aceita sessão TCP - receção correta de <code>STA PLID \n</code> - envio correto de <code>RST status [Fname Fsize Fdata]\n</code> - envio correto de ficheiro de texto com o estado do jogo em curso - apresenta informação relativa ao pedido recebido e resposta dada (-v) - termina sessão TCP 	0.5
Teste Servidor GS – TCP (Geral)	1
<p>18- Gestão de servidores UDP e TCP em simultâneo Gestão de vários Users em simultâneo Uso de buffers de tamanho limitado Robustez a mensagens mal formatadas Robustez a quebras de ligação TCP Leitura/escrita em ciclo Verificação erros <i>bind()</i></p>	