

Nome do aluno: Gabrielle Souza Favero

Pré-projeto: Desenvolvimento Prático de uma Aplicação com Sockets Cliente-Servidor

1- Descreva o objetivo do projeto que você desenvolverá.

Desenvolver um jogo de Campo Minado Multiplayers onde dois clientes se conectam através de um servidor para jogar. O servidor manda para os clientes o tamanho da tabela do campo minado, a chance de minas em cada linha (nível de dificuldade), recebe os resultados de cada partida e envia mensagens indicando o perdedor e o vencedor.

2- Descreva a justificativa do projeto. Em qual tipo de cenário ela atuará? Quais os benefícios da aplicação proposta?

O projeto é da área de entretenimento, servindo como um passatempo para dois jogadores.

3 – Liste todos os hardware/software que você utilizará no seu projeto.

Computador rodando o sistema operacional Linux, linguagem de programação Python e o editor JetBrains PyCharm.

4 -Você já tem conhecimento teórico ou prático sobre o ambiente de hardware/software que utilizará?

Não possuo conhecimento em Python e possuo pouco conhecimento em Linux.

5- Qual o protocolo de camada de Transporte você usará?

TCP

6- Com base no pré-projeto acima, descreva o escopo do seu projeto final em no máximo 3 linhas.

O projeto consiste em um jogo de campo minado onde dois jogadores competem para acertar todos os campos da tabela que não possuem minas. Caso acertem uma mina, perdem. Caso ambos não acertem nenhuma o jogador com menor tempo vence.