

## **Projeto de Sockets**

Objetivo: Implementar o jogo Cara a Cara utilizando sockets.

Descrição: Cara a Cara foi um jogo de tabuleiro lançado em 1986 pela empresa Estrela. O objetivo do jogo é através de perguntas e raciocínio lógico, descobrir o personagem do seu adversário.

1. Cada jogador escolhe um dos tabuleiros, coloca-o com o lado da fenda virado para si.
2. Embaralhe as cartas amarelas e espalhe-as sobre a mesa. Cada jogador tira uma carta e coloca-a na fenda do seu tabuleiro. Mas cuidado! Não deixe seu adversário ver, pois esta é a cara que ele terá de adivinhar!
3. Agora, faça perguntas para ir descobrindo as características da cara que você tem que adivinhar. **IMPORTANTE:** cada um dos jogadores faz só uma pergunta de cada vez. Na hora de responder, cuidado para não falar demais! Diga só sim ou não.
1. Pergunte por exemplo: “Tem olhos azuis?” Se a resposta for “não”, abaixe todas as molduras com caras que tiverem olhos azuis, para eliminá-las da partida. Se a resposta for “sim”, abaixe todas as caras que não tiverem olhos azuis. Depois, é a vez de seu adversário fazer uma pergunta e assim por diante.
4. Você pode perguntar ao adversário se a cara é de um homem ou de uma mulher. Mas esta não pode ser sua primeira pergunta.
5. Se você acha que sabe de quem é a cara do seu adversário, pode tentar adivinhar a qualquer momento. Se você adivinhar errado, perderá a partida. Se você adivinhar corretamente! Então você ganha a partida.

Implementação:

- Devem ser implementados os tabuleiros e um chat para que os jogadores possam conversar.
- A escolha das cartas é realizada de forma aleatória e o jogo só começa quando ambos tiverem escolhidos as cartas.
- As imagens dos personagens devem ser retirados de <http://www.flickr.com/photos/flabella/2388713162/in/photostream/>  
<http://www.flickr.com/photos/flabella/2388713168/in/photostream/>

Exemplo de jogo

<http://www.youtube.com/watch?v=jZaR7xHqJpI>

### **Cr terios de Avalia  o**

Interface do Jogo (0-10)

Protocolo de Comunica  o (0-10)

Implementa  o das Funcionalidades (0-10)

### **Trabalho Individual**

**Data de Entrega:** 15/11

**Prorroga  o (-2pts):** 18/10

Depois disso o trabalho ser  desconsiderado.