**Python(Cliente):**

**Parte 1:**

Primeiro a declaração de 2 funções, **mm2p**

e **checkWinner,** onde na primeira ocorre a conversão de milímetros para pontos(utilizado na geração do boletim em pdf) e na segunda é a função que a partir das jogadas define o ganhador.

**Parte 2:**

Primeiro é estabelecido a conexão com o banco de dados no MongoDB e também estabelece a conexão com o servidor em java, que é o jogador 2. O arquivo boletim pdf é gerado logo em seguida para posteriormente ser colocado o relatório.

**Parte 3:**

Início do laço **for,** no qual é um loop que se repete 15 vezes contendo o envio e o recebimento da mensagem com o servidor(java). Em cada interação, é exibido na tela as jogadas de cada jogador(Cliente X Servidor) e quem foi o ganhador. Além disso, as jogadas e o resultado é “impresso” no boletim e inserido no banco de dados no MongoDB.

**Parte 4:**

No final, é mostrado na tela o ganhador após as 15 rodadas. Além disso, o pdf do boletim é salvo e se encerra a conexão com o servidor(java).

**Java(Servidor):**

**Parte 1:**

Declaração das funções: **GenerateRandom**, **escolha** e **Winner**.

Na qual a primeira é gerado um número aleatório de 1 a 5, a segunda faz a escolha da jogada a partir do número aleatório e a terceira, a partir das jogadas do cliente e do servidor, define quem é o ganhador.

**Parte 2:**

Início da função main e estabelecimento da conexão com o cliente em python.

**Parte 3:**

Início do laço **for,** no qual é um loop que se repete 15 vezes contendo o envio e o recebimento da mensagem com o cliente(python). Em cada interação, é exibido na tela as jogadas de cada jogador(Cliente X Servidor) e quem foi o ganhador da rodada.

**Parte 4:**

No final, é mostrado na tela o ganhador após as 15 rodadas. Além disso, se encerra a conexão com o cliente(python).