

# Rede Em Anel Com Controle De Acesso Por Passagem De Bastão

Heric Camargo

GRR20203959

## Relatório Do Projeto: Rede Em Anel Com Controle De Acesso Por Passagem De Bastão

### Estrutura Das Mensagens

- **TOKEN:** Indica a posse do token.
- **GAME\_START:** Inicia uma nova partida do jogo.
- **PLAYER\_ACTION:** Representa uma ação tomada por um jogador.
- **GAME\_STATE:** Atualiza o estado atual do jogo.
- **GAME\_FINISHED:** Indica o término do jogo.

Além disso, mensagens relacionadas ao estado do jogo incluem campos adicionais como `state`, `initiator`, `player`, e `action` para detalhar o conteúdo da comunicação.

### Sincronização Do Estado Do Jogo

O estado do jogo é mantido de forma centralizada e sincronizado entre todas as máquinas através de mensagens `GAME_STATE`. Cada alteração no estado é propagada pelo anel, garantindo que todas as máquinas tenham uma visão consistente do jogo.

### Fluxo Do Jogo

1. **Início do Jogo:** A máquina com índice 0 inicia o jogo ao receber o token inicial.
2. **Distribuição de Cartas:** Cada jogador recebe duas cartas e o dealer recebe duas cartas.
3. **Turno dos Jogadores:** Cada jogador, na sua vez, pode escolher entre ações como HIT, STAND, DOUBLE ou SURRENDER.
4. **Turno do Dealer:** Após todos os jogadores, o dealer joga seguindo as regras do Blackjack.
5. **Resultados:** Os resultados são calculados e exibidos para cada jogador.