

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL REI
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
REDES DE COMPUTADORES

Professor: Rafael Sachetto Oliveira

Trabalho Prático 1

Data de Entrega: Definida no portal didático.

Trabalho em Grupo (máximo 3 pessoas)

Este trabalho tem por objetivo o melhor entendimento de programação de protocolos da camada aplicação e transporte por meio da implementação de jogo multiusuário em turnos.

1 O Trabalho

Essa proposta consiste em implementar um jogo de truco baseado em turnos. Nesses casos, cada jogador faz a sua jogada na sua vez enquanto os demais aguardam a sua hora de jogar. Toda transmissão de dados deverá ser feita entre o cliente e o servidor, nunca entre clientes. O jogo deverá ser implementado de forma que o servidor do jogo, seja implementado em Unix juntamente com todas as consistências e regras do mesmo. O cliente deverá ser somente uma interface com os jogadores. Em função disso, normalmente o programa cliente não faz o redesenho do jogo até receber uma resposta do servidor, já que este é que verifica desenho das cartas, etc.

As implementações devem ser feitas na linguagem C, usando a biblioteca padrão da linguagem.

Avaliação

Deverão ser entregues:

- listagem das rotinas;
- descrição breve dos algoritmos e das estruturas de dados utilizadas;
- Descrição do protocolo desenvolvido.

Distribuição dos pontos:

- execução
 - execução correta: 10%
 - saída legível: 10%
- estilo de programação
 - código bem estruturado: 15%
 - código legível: 15%
- documentação
 - comentários explicativos: 25%
 - descrição do protocolo: 25%