

Relatório - Implementação do Jogo de Adivinhação

Alunos:

Laura Almeida Silveira 23.1.8100

Ruan Vasconcelos Salgado 23.1.8003

1.Introdução

Este relatório descreve os aspectos mais importantes implementados no jogo de adivinhação, incluindo o protocolo de comunicação.

2. Protocolo de Comunicação

A comunicação entre cliente e servidor é realizada via sockets TCP. O servidor aguarda conexões e recebe palpites do cliente, retornando feedback em tempo real. As mensagens são enviadas e recebidas em formato de strings codificadas.

Mensagens principais:

- **continuar:** indica que o jogador deseja jogar uma nova rodada.
- **desistir:** permite que o jogador desista da rodada e vá para a próxima.
- **sair:** fecha a conexão do cliente com o servidor.

3. Contador de Rodadas

A contagem de rodadas é baseada na quantidade de tentativas até que o jogador acerte o número. Cada tentativa é registrada e, ao final do jogo, o total é apresentado. O cálculo correto do número de rodadas é essencial para a precisão dos resultados exibidos ao jogador.

4. Conclusão

O desenvolvimento deste jogo exigiu o uso de conceitos de redes, manipulação de threads e controle de estados dentro da aplicação. O sistema

está funcional e pode ser expandido para suportar novas funcionalidades, como modos multiplayer e melhorias na interface gráfica.