

Trabalho 3 de Redes 1 - Relatório
João Gabriel Borges - GRR20190429
Lucas Müller - GRR20197160

- **O jogo:**

- Todos os jogadores começam com 5 moedas.
- O jogador “inicial” começa apostando 1 moeda; outros jogadores podem incrementar a aposta em 1 moeda.
- O jogador inicial pode escolher a combinação que servirá de objetivo para a rodada, dentre:
 1. Um par (Valor: 2)
 2. Um trio (Valor: 3)
 3. Dois pares (Valor: 4)
 4. Full House (Valor: 5)
 5. Sequência (baixa ou alta) (Valor: 7)
 6. Quadra (Valor: 10)
 7. Quinta (Valor: 15)
- Apenas o maior apostador poderá jogar os dados, subtraindo o valor da aposta de seu total e, caso consiga atingir o objetivo, adiciona o valor da combinação a seu total.
- As jogadas de dados são estruturadas de forma que o jogador joga os dados (que são automaticamente ordenados) no máximo 3 vezes. Após cada jogada, ele pode (ou não) escolher um dado para ser “trancado”, prevenindo-o de ser jogado novamente (ou seja, no máximo 2 dados podem ser trancados). Apenas a última jogada conta para a aposta.
- Ao final de cada rodada, o jogador inicial passa para o próximo integrante do anel.
- Jogadores podem apostar mesmo se o valor da aposta for maior que suas moedas atuais.
- O jogo acaba quando qualquer jogador fica com zero ou menos moedas.

- **A rede:**

- O bastão contém 4 bytes de dados (mais 2 bytes: um marcador de início, e 1 byte de paridade. Caso haja erro na mensagem, o jogo é encerrado):
 1. O tipo da aposta atual (um par, full house, etc.)
 2. O índice do jogador inicial da rodada
 3. O índice do líder atual da aposta (ou seja, quem jogará os dados)
 4. O valor da aposta atual.
- As portas utilizadas são 5001-5004.
- As posições dos jogadores são determinadas por um argumento obrigatório na execução do programa: o usuário deve executá-lo informando qual jogador é, de 1-4.