

## Quest 1 -----

```
<DOCTYPE! html>
<html>

<head>

  <title> Prova </title>

</head>

<body>

  <h1> Titolo </h1>
  <h2> Subtitulo </h2>

  <ul>

    <li> <h4> item 1 </h4> </li>
    <li> <h4> item 2 </h4> </li>
    <li> <h4> item 3 </h4> </li>

  </ul>

</body>

</html>
```

## Quest 2 -----

```
<DOCTYPE! html>
<html>

<head>

  <title> Prova </title>

  <style>
    .titulo {color: blue;}
  </style>
</head>

<body>

  <div class="titulo"> <h1> <center> Titolo  </h1> </center> </div>
  <h2> Subtitulo </h2>

  <div class="lista">
    <ul>
      <center>

        <li> <h4> item 1 </h4> </li>
        <li> <h4> item 2 </h4> </li>
        <li> <h4> item 3 </h4> </li>
```

</center>

</ul>

</div>

</body>

</html>

Quest 3-----

A grande vantagem do protocolo UDP é a sua velocidade. Isso ocorre pois não necessita do "handshake", além de não verificar se os dados chegaram ao destino sem perda de pacotes.

Quest 4-----

Acredito que o protocolo UDP seja melhor nesse caso. Como se trata de um jogo multiplayer massivo, com grande número de jogadores, o protocolo UDP se destaca devido à sua velocidade.

O ideal seria utilizar os dois, usando o TCP para coisas mais essenciais, que necessitam de verificação de erros.

Quest 5-----

Poderia ser colocado um peso em cada vértice do grafo.

Os links da pagina inicial teriam peso 0, enquanto os subsequentes teriam peso 1, 2 e assim por diante (maior o peso -> maior distancia).

Para calcular a distancia, seria necessario definir um vértice inicial e subtrair ele do vértice final.