



## Definição do Primeiro Trabalho

O primeiro trabalho consiste no desenvolvimento de um jogo de tabuleiro (semelhante à Figura 1) que funcione com no mínimo 2 usuários em rede e utilize *sockets*. O trabalho deve utilizar *sockets* para o envio de mensagens entre clientes e servidor. O usuário deve informar o IP e a porta para conexão, esses campos não devem ser estáticos.

O trabalho deverá ser desenvolvido com as seguintes características:

- multijogador
- o jogo deve suportar no mínimo 2 jogadores em rede para cada partida;
- o jogador deverá possuir um *nickname* (ou representar um personagem) no jogo;
- não deve ser permitido partidas de apenas 1 jogador;
- o jogo deve ter um caminho a seguir;
- deve haver casas com surpresas (bônus e ônus);
- deve haver um dado (virtual ou não) para que o jogador possa pular de casa;
- ao fim do jogo, a conexão de rede deve ser desfeita, de forma que seja possível voltar para o menu do jogo e jogar novamente.

Cada grupo deverá definir as regras do jogo em um documento que será entregue no dia da apresentação do trabalho. Este documento também deve descrever como será feita a troca de mensagens entre os clientes e o servidor (descrever os tipos de mensagens definidos). Além disso, será necessário explicar como o jogo foi implementado.

Seja criativo no seu jogo e garanta que ele funciona corretamente, sem bugs! Além disso, preze pela jogabilidade, dando informações aos usuários sempre que possível e necessário.



Figura 1: Exemplo de jogo de tabuleiro.

## Resultados e Entrega

**Grupos:** até 2 integrantes.

**Entrega e Apresentações:** 19 de outubro

**Entrega final:**

- Texto, com no mínimo 4 páginas, descrevendo as regras e funcionamento do jogo e como o mesmo foi implementado, envolvendo estruturas de dados, *threads*, classes principais, mecanismos de sincronização utilizados, formato das mensagens trocadas, etc
- Código fonte comentado

**Apresentação:**

- A apresentação será feita com compartilhamento de tela no Zoom. Todos os participantes devem estar presentes e prontos para responder as perguntas. Um componente do grupo deve marcar seu horário de apresentação no Moodle.

**IMPORTANTE:** Não serão aceitos trabalhos entregues fora do prazo. Trabalhos que não compilam ou que não executam não serão avaliados. Todos os trabalhos serão analisados e comparados. Caso seja identificada cópia de trabalhos, todos os trabalhos envolvidos receberão nota ZERO.