Estudante: Paulino Jonas

Nº 80176

Disciplina: Programação Web Avançada – Projeto Final

**JOGO DO GALO**

O jogo do Galo, um dos jogos de tabuleiro mais populares e mais antigos. O objetivo é concluir com êxito o preenchimento de uma linha ou coluna da matriz com três símbolos iguais e impedir que o adversário faça o mesmo.

**Funcionalidades:**

\* O jogo permite registar os jogadores (nome e email (que será o username));

\* Antes de iniciar o jogo, pede os usernames;

\* O Jogo permite que um utilizador convide outro utilizador para jogar;

\* O jogo permite os pontos de cada jogador;

\* O jogo apresenta o ranking dos 5 melhores jogadores como estatística, e será público essa informação;

\* O Jogo permite que um jogador solicite empate, ou resignar/desistir.

\* O Jogo permite definir um tempo máximo, ou tempo infinito, em caso do tempo esgotar será definido como empate;

**Ferramentas e Tecnologias**

\* Os dados serão armazenados em base de dados relacional SQl, especificamente o sqlite;

\* O back End foi desenvolvido em NodeJs, com a framework Express;

\* O FrontEnd foi desenvolvido com AngularJs;

\* Utilizei o padrão observer para controlar e notificar a mudança de estado;

\* Toda mudança de estado além de alterar nas views, será persistido na base de dados.

Mockups