**TicTacToe online**

**Elivelton C. S. Silva**

**Davis F. G. Pereira**

**Funcionamento do sistema:**

* O sistema permite que apenas dois jogadores se conectem ao servidor para poder jogar. O jogador que se conecta ao servidor fica aguardando até que outro jogador entre com uma outra requisição para iniciar a partida.
* O jogo é de simples interface, o primeiro jogador a se conectar lhe é atribuído p símbolo “O”, este deve realizar uma jogada e aguardar seu oponente, o jogador 2, será atribuído como “X” que, já tendo sida realizada a jogada de seu adversário, deverá realizar a sua.
* O protocolo de comunicação utilizado foi o modelo $(símbolo): X: Y

**Implementações futuras:**

* Aceitar mais de um par de jogadores;
* Avisar ao usuário que estiver na fila, qual sua posição na mesma;
* Habilitar opção de desistir do jogo, consequentemente, abrindo a vaga para o próximo usuário da fila, que iniciariam uma nova partida;
* Contador de vitorias e derrotas por jogador;
* Opção de pausar partida;

.

**Dificuldades no projeto:**

* A implementação e usabilidade da Thread foi a parte mais complexa do sistema, uma vez que sua implementação não é tão intuitiva quanto seu conceito.