

Sistemas Operativos

Trabalho Prático - “CHAMPION”

Meta 2

João Pedro Verdete Santos	2017011382
Rafael de Jesus Saraiva	2017010339

Pormenores de Implementação

Cliente

Na inicialização do cliente, é pedido o nome e confirmado com o servidor se o mesmo já existe, caso aconteça o cliente fica num loop até que seja introduzido um nome novo. Essa comunicação é feita por pipes.

É feita a distinção da terminação do cliente pela chegada ao fim do jogo (por saída do árbitro do campeonato, comando sair) ou pelo mesmo ter removido o utilizador do jogo (comando k<nome>).

Principais Opções Tomadas

Árbitro

O armazenamento de jogadores é feito por uma lista ligada de uma estrutura.

A obtenção dos jogos para o campeonato, é feita automaticamente. Também guardada numa lista ligada de estrutura específica.

Usou-se um ponteiro do tipo diretoria aberta e funções de gestão de diretorias *opendir* para obter a listagem de ficheiros na pasta *GAMEDIR*. Assim filtra-se os resultados e obtém-se os nomes dos jogos.