

Trabalho Final – Implementação com Sockets

Peso: 0 a 10,0

Número máximo de alunos: 1

Data de Entrega: 22/06/2020

Tema do trabalho: JOINVILLE MELHOR (soluções que visem melhorar a qualidade de vida em Joinville).

1- Trabalho de Implementação:

1.1. Cada aluno deverá implementar uma aplicação cliente-servidor ou Peer-to-peer proposta pelo aluno ou professor.

1.2. A implementação deve ser realizada utilizando-se **obrigatoriamente** o **Sistema Operacional Linux**.

1.3. A implementação deve ser realizada em uma **linguagem de programação** cujo o **compilador esteja instalado no sistema operacional Linux do laboratório F205 do CCT/DCC/Udesc**.

1.3.1. Trabalhos desenvolvidos em linguagens cujo os compiladores não estejam disponíveis no sistema operacional Linux instalado no laboratório da Universidade não serão aceitos, com exceção da seguinte situação: O aluno fica responsável pela instalação de todas as ferramentas/bibliotecas, etc nas máquinas do laboratório F205. A instalação e testes deve ser realizados com antecedência à data de apresentação. Não serão aceitas apresentações fora da data: **22/06/2020**

1.3.2. Na data da entrega, os alunos realizarão os testes utilizando os computadores do laboratório. Testes em notebooks não serão aceitos.

1.4. O programa deve permitir a conexão simultânea de dois ou mais clientes. Tanto o cliente quanto o servidor devem ser executados nas máquinas do laboratório, não sendo permitido o acesso a um servidor externo/remoto.

1.5. Os trabalhos devem contemplar as opções de inclusão, alteração e exclusão. Por exemplo, se o escopo do trabalho for venda de produtos como livros, o usuário deve ter a possibilidade de comprar o livro, excluir a compra ou alterar a escolha feita. No caso dos jogos, os usuários devem ter a possibilidade de alterar uma jogada antes da confirmação da mesma. Além disso, os jogos devem oferecer um servidor que gerencie as informações do jogo como, ranqueamento, etc. Se a aplicação do jogo for P2P pura, o jogo deve oferecer um mecanismo para que os jogadores encontrem os demais jogadores automaticamente.

1.6. Se o código fonte apresentado não compilar o aluno receberá a nota zero. Se o aluno, não souber explicar o código apresentado ou não souber utilizar os comandos para compilação ou execução do código fonte entregue, o aluno receberá a nota zero.

1.7. Na data da apresentação o aluno deverá estar presente sendo que, o aluno que não comparecer receberá nota zero.

1.8. Somente serão considerados para avaliação: os trabalhos que funcionarem corretamente

durante a apresentação; que forem entregues na data estabelecida; e durante o horário da aula de Redes de Computadores. Programas que não rodarem (executarem) ou que não sejam adequados para a realização de testes receberão nota zero.

2 - Formato de Entrega do Código Fonte e Apresentação do Trabalho:

2.1. Entregar na data da apresentação (em sala de aula) todo o código fonte e arquivos de entrada do programa em um arquivo compactado, bem como todas as bibliotecas/softwarewares necessários (caso de não estarem instalados no Linux da F205).

2.2. Identifique o arquivo compactado com o **nome completo do aluno. Por exemplo: JanineKniess.zip**

2.3. Entregar junto ao arquivo compactado: um arquivo no formato texto (.txt) com descrição dos passos para a execução e testes do programa, e um exemplo do formato da entrada do programa.

2.4. Realizar uma apresentação oral em sala de aula do trabalho de implementação realizado. A apresentação oral será realizada em duas etapas. Na primeira etapa, os alunos apresentam o trabalho para toda a turma usando o projetor multimídia.

Na segunda etapa o aluno deve fazer demonstrações do seu trabalho no laboratório utilizando no mínimo três computadores diferentes (ex, dois para o cliente e outro para o servidor) ao professor da disciplina.