



# TRAVECO GOIARNO

Daniel Nogueira  
Felipe Moreira  
João Pedro Franco  
Lucas Bernardes

Software  
Concorrente e  
Distribuído

# IDEIA DO PROJETO



Uma aplicação que possibilita grupos de pessoas jogarem o famoso jogo de baralho truco de forma remota.

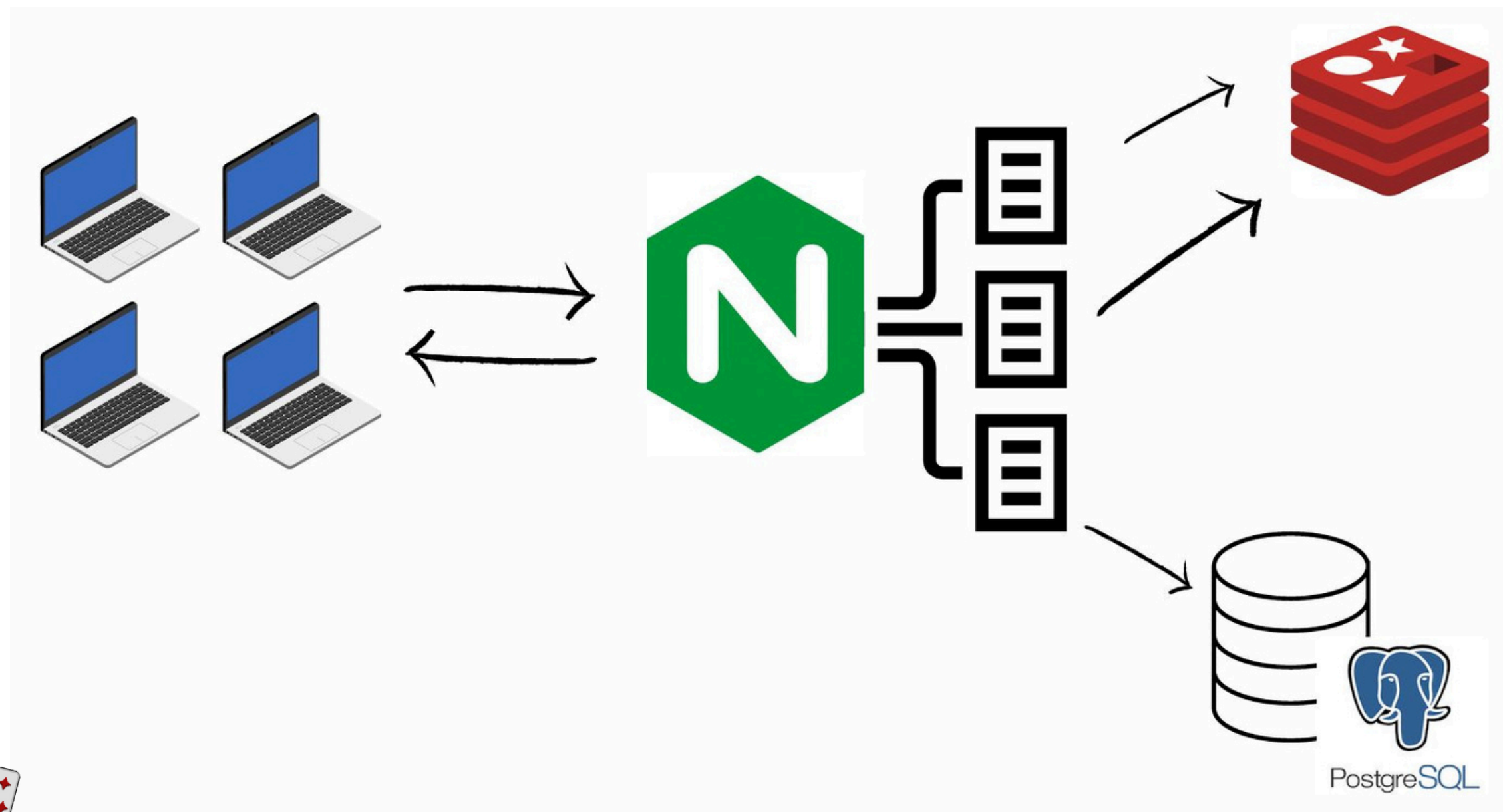
---

Desenvolver um truco com as **regras goianas** permite compartilhar novas maneiras de se jogar.

---

Público alvo: Jovens, estudantes universitários, pessoas que gostam do jogo ou que estão dispostas a conhecê-lo

# Arquitetura



## Tecnologias utilizadas:

- C#
- .NET
- Unity
- Docker

# O PROJETO E A DISCIPLINA

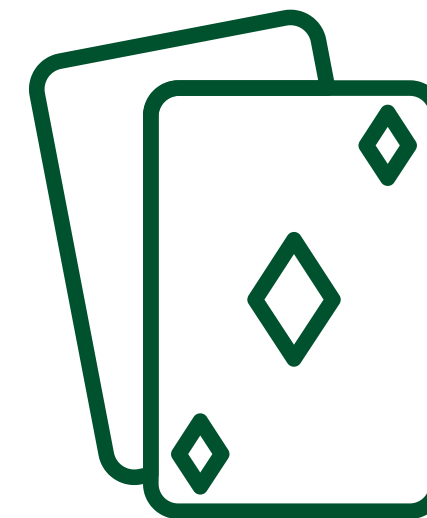
**Distribuição:** A distribuição é clara pela arquitetura, temos N clientes e um servidor, mas poderemos, por exemplo, instanciar diversas APIs e escalar horizontalmente como for necessário

---

**Concorrência:** Durante a partida a concorrência se dá no monte de cartas (recurso), onde os jogadores (que funcionam como threads) só poderão ter acesso a esse recurso quando for a sua vez. Nesse caso, ainda há uma necessidade de ordenação



# Download



O executável para Windows e Linux está no [Github](#).

# Obrigado!

