

# Documento de funcionalidades e melhorias

**Alunos: Vinicius Costa e Túlio Cerqueira**

## Sobre o Projeto

Nosso projeto consiste no jogo da forca, o host é responsável por escolher a palavra e o cliente tenta adivinhar ela com no máximo 5 erros.

Após enviar a palavra, o host escuta as mensagens recebidas pelo cliente, que consistem em letras maiúsculas, que podem estar contidas na palavra escolhida.

## Funcionalidades

- Envio de texto entre cliente e servidor
- Validação de resposta do cliente no servidor
- Cadastro de palavra no servidor
- Validação de letras repetidas

## Como rodar a aplicação

- 1- Inicie o servidor usando `"python3 server.py"`
- 2 - Inicie o Cliente usando `"python3 client.py"`
- 3 - Digite uma palavra no servidor para ser adivinhada, em letras maiúsculas.
- 4 - Envie letras maiúsculas pelo cliente até acertar a palavra ou até suas chances se esgotarem.