

TRABALHO DE REDES

Este trabalho deverá ser executado, no máximo, em equipes de 2 (duas) pessoas apenas.

Codificar um programa em linguagem C, Java ou outro de sua escolha que use SOCKETS para implementar um jogo multiusuário.

O jogo deve implementar uma interface gráfica para interação com o usuário.

A entrega deste trabalho deverá ser feita em duas oportunidades, conforme o calendário abaixo:

PARTE 1: DIAS 15 e 16 de março de 2018:

Apresentação do projeto do jogo a ser criado, contemplando levantamento do referencial teórico relativo à arquitetura técnica, sockets TCP/IP, categoria de jogo e funcionamento/regras do jogo a ser implementado.

PARTE 2: DIAS 5 e 6 de abril de 2018:

Apresentação do jogo implementado contemplando apresentação e entrega de documentação contemplando levantamento realizado na parte 1 do trabalho + explicação detalhada da implementação.

O trabalho será avaliado utilizando-se o seguinte barema:

Documentação – Peso 2

Refere-se à documentação de todo o projeto solicitados na parte 1 e 2. De preferência, em formato de arquivo e/ou documento técnico.

Apresentação – Peso 2

Refere-se à apresentação da equipe ao projeto realizado. Serão avaliados o material apresentado e o conhecimento demonstrado na apresentação. De preferência, todos os membros da equipe deverão apresentar e/ou responder às perguntas realizadas.

Multijogador – Peso 1

Refere-se ao atendimento pleno da característica de multijogador do jogo.

Código – Peso 4

Refere-se à qualidade do código elaborado quanto à complexidade, documentação e elegância.

Originalidade - Peso 1

Refere-se à originalidade do jogo elaborado. Neste quesito, quanto mais original for o projeto, maior será a sua nota.