



TRABALHO

Sistemas Distribuídos

Prof. George Gabriel Mendes Dourado



ESPECIFICAÇÃO DO TRABALHO

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

JOGO ADIVINHE A PALAVRA

O jogo funciona com três perfis, um mestre e dois jogadores.

O servidor / jogador mestre inicia o jogo com uma mensagem de boas-vindas (Bem-vindo ao Jogo Adivinhe a Palavra).

Abaixo aparece, Você é o mestre, escolha a palavra a ser adivinhada pelos demais jogados.

O servidor/jogador mestre espera os dois outros jogadores entrarem no jogo.

O primeiro jogador digita o nome e entra no jogo.

O segundo jogador digita o nome e entra no jogo.

Ambos os jogadores estão no jogo.

O primeiro jogador acessa o menu que aparece as seguintes opções:

Menu do jogo - perfil jogador:

1. Ver as regras do jogo.
2. Fazer uma pergunta ao mestre.
3. Tentar adivinhar a palavra.
4. Passar a vez.

Se primeiro jogador digitar o valor 1 - O jogador vê em sua tela as regras gerais do jogo.

Se primeiro jogador digitar o valor 2 - O jogador pode escrever uma frase curto perguntando algo ao mestre, que julgue que pode ajudar a adivinhar a palavra. Exemplo: É um personagem?

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

JOGO ADIVINHE A PALAVRA

O mestre recebe a pergunta (Ex: Primeiro jogador - George fez a seguinte pergunta: É um personagem?)
E depois aparece um menu para o Mestre escolher dentre as seguintes opções:

Menu do jogo - perfil Mestre:

1. Sim.
2. Não.
3. Talvez.
4. Não sei.
5. Não posso responder.
6. Relembrar qual palavra escolhi.

Se o mestre escolher a opção 6 - o jogo apresenta a palavra para ele, mas aparece novamente o menu para escolher uma alternativa válida para enviar para os jogadores.

Exemplo, se o mestre escolher 1, - Envia a resposta Sim para os jogadores.

Observação importante: mesmo que o segundo jogador ainda não esteja jogando, ele recebe a pergunta que o primeiro jogador fez, a resposta do mestre, e toda a iteração entre os dois. Isso ajuda a, por exemplo, o jogador 2 não repetir a pergunta, descartar uma resposta incorreta que ele iria dar e o jogador 1 mencionou, etc.

O primeiro jogador, recebeu a resposta Sim e aparece novamente o menu, porém apenas com duas opções,

1. Tentar adivinhar a palavra.
2. Passar a vez.

Se o jogador 1 escolher passar a vez, ele não precisa responder e acaba não dando uma dica a mais para seu adversário.

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

JOGO ADIVINHE A PALAVRA

Se o primeiro jogador decidir tentar adivinhar, ele deve digitar a palavra.

A palavra é enviada ao mestre e o servidor/mestre compara com a palavra que ele escolheu, de forma automática (ou seja, sem que o mestre avalie se é ou não a palavra).

Se o primeiro jogador acertar a palavra, aparecerá no mestre que o primeiro jogador acertou, envia isso para o primeiro jogador e para o segundo jogador, e o jogo termina.

Se o primeiro jogador errar a palavra, aparecerá no mestre um novo menu de opções que será:

O primeiro jogador escolher a palavra: homem aranha

Menu do jogo - perfil Mestre - O jogador está:

1. Frio.
2. Morno.
3. Quente.
4. Quentíssimo.
5. Relembrar qual palavra escolhi.

O mestre escolhe a opção que desejar e os jogadores recebem a resposta.

O processo inicia agora com o segundo jogador.

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

DÚVIDAS?

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

Quaisquer dúvidas podem ser retiradas com o professor no momento das aulas, anteriores à entrega final do trabalho.

Será permitido o uso de IA.

Todos devem fazer juntos em um único computador em formato de reunião

Anotar em um arquivo que será gerado PDF no final com todas as etapas, desde o instante zero até a versão que considerarem a final.

Anotar qual IA usou, anotar os prompts que usaram e por qual motivo

Dar prints de saídas incorretas

Dar prints de versões que foram melhorando

Dar prints da saída da versão final

Executar em máquina local (com três terminais e testar em três máquinas reais diferentes)

Discentes de grupos diferentes podem discutir (conversar) sobre como estão solucionando, porém não passem o código de um grupo para outro. Plágios entre grupos serão punidos com nota zero para todos os grupos envolvidos.

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

JOGO ADIVINHE A PALAVRA

Grupos com 4 discentes

Valor do trabalho: 40,0 pontos (trabalho em grupo, porém com nota individual)

Data de entrega do trabalho/código: 27/11/25 até 23:59h (quinta-feira)

Código deve ser entregue pelo SUAP, na aba de trabalhos.

Processo de avaliação:

Duas etapas:

1. Entrega via SUAP na data correta (códigos e pdf das etapas seguidas).

1.1 Fazer um arquivo compactado com tudo

2. Apresentações gerais do código e execução. (Dias 08/12 e 15/12)

No dia da apresentação do código em si, serão sorteadas pessoas do grupo para mostrar e explicar trechos específicos do código.

Exemplo: Após sorteio, o discente A, terá que abrir o código e mostrar onde acontece a funcionalidade Y do código.