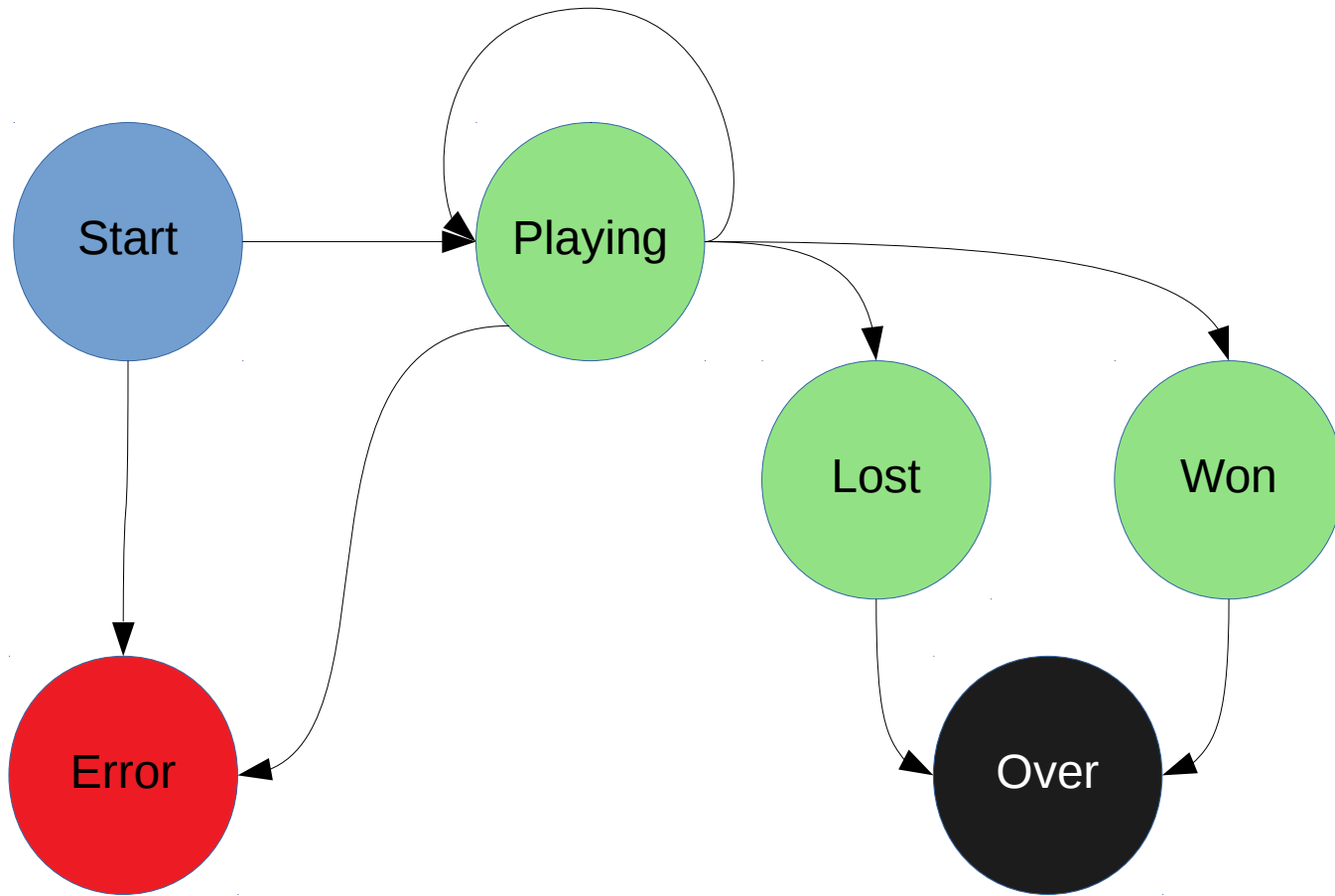


# Práctica: HangedMan

Ejemplo de Protocolo de Comunicación en Red

# Diagrama de Estados

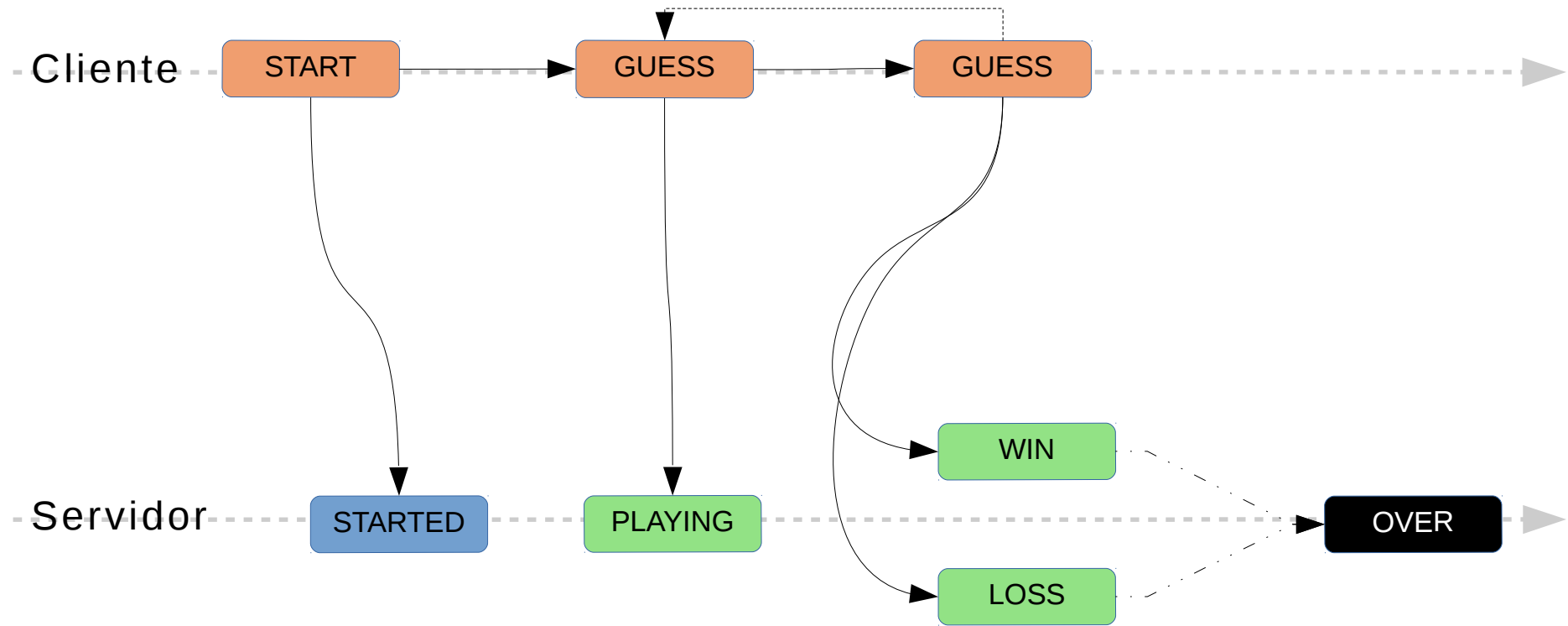
- **STARTED**
- **PLAYING**
- **WON**
- **LOST**
- **OVER**
- **ERROR**



# Protocolo de Comunicación

<i><b>Request</b></i>	<b>Descripción</b>
START	Inicio de sesión de juego
GUESS <SessionID> <GuessInput>	Intento de adivinar

<i><b>Response</b></i>	<b>Descripción</b>
STARTED <SessionID> <MaskedWord>	Sesión comenzada
PLAYING <RemainingTries> <MaskedWord>	Juego en curso
WIN <Word>	Juego ganado
LOSS <Word>	Juego perdido
OVER <SessionID>	Juego finalizado previamente



# Créditos y Enlaces

- Realizado por Alejandro Núñez Pérez
- Diapositivas y recursos disponibles en Github:
  - [https://github.com/Alxe/UGR\\_FR/tree/master/HangedMan](https://github.com/Alxe/UGR_FR/tree/master/HangedMan)
  - [https://alxe.github.io/UGR\\_FR/hangedman.pdf](https://alxe.github.io/UGR_FR/hangedman.pdf)