



Estudiante: Andrew López Herrera

Profesor: Allan Rodríguez Dávila

Curso: Lenguajes de Programación

Tarea corta 1

Semestre I

Año 2024

## 1. Descripción del problema

Se necesita crear una solución de software en el que se pueda jugar ahorcado entre dos personas. Para ello, se debe crear un servidor en el que se ejecute el juego, este servidor debe ser capaz de manejar todas las solicitudes del jugador. También, se debe implementar un cliente desde el cual el jugador pueda realizar las acciones del juego. El servidor y el cliente deben ser dos instancias diferentes e independientes entre sí, estas instancias deben comunicarse a través de solicitudes http, por lo que se debe configurar el cliente y el servidor para que estos se conecten y escuchen desde diferentes puertos.

## 2. Análisis de resultados

Función	Logrado	Motivo por la cual no se logró
Iniciar partida solicitando dos nombres	<b>X</b>	
Se escoge el jugador uno de manera aleatoria	<b>X</b>	
El sistema intercambia turnos entre rondas	<b>X</b>	
A cada jugador se le asigna una palabra aleatoria	<b>X</b>	
Se desarrolló una interfaz gráfica	<b>X</b>	
El sistema sabe cuándo finaliza el juego	<b>X</b>	
El sistema desempata a los jugadores.	<b>X</b>	
Indica la cantidad de rondas y la cantidad de tiempo invertido	<b>X</b>	
Muestra un historial de partidas.		Tuve problemas con las funciones asíncronas que leen los archivos.

[Enlace al repositorio](#)