

# COMO UTILIZAR LA APP DE TRIVIAL EN RED

## Pasos a seguir:

- Primero ejecuta el servidor (únicamente debes ejecutar una vez el servidor por partida o de lo contrario producirá fallos de dos servidores en el mismo puerto).
- A continuación ejecuta la ventana del cliente; cabe aclarar que solamente se podrá tener UN cliente y UN servidor por partida, no más de eso.
- Una vez hecho eso en la ventana del servidor pulsa el botón de empezar juego, al hacerlo te dirá que está esperando a que un cliente se conecte, simplemente presiona ok en la pequeña ventana de texto que te aparece.
- Tras eso en la ventana del cliente lo que debes hacer es pulsar el botón unirse a una partida, y con eso veras que en ambas pantallas te indicará que el juego ha comenzado, simplemente como antes presiona ok en las ventanas de texto que salgan en ambos frames y listo, ya puedes jugar al trivial tranquilamente.
- Cuando terminen alguno de los dos jugadores veras que aparece esperando a que el rival termine, ahí como antes únicamente presiona ok y espera a que el rival termine.
- Cuando el rival termine mostrara la puntuación he indicando quien ha ganado en cada pantalla (Ej.: ha ganado el servidor. En la pantalla del servidor aparecerá: “Has ganado enhorabuena!”; en la pantalla del cliente aparecerá: “Has perdido. GAME OVER ☹”)
- Una vez mostradas las puntuaciones simplemente pulsa ok en la ventana de texto que te indica la puntuación y el juego se cerrará automáticamente.

**¡Que lo disfrutes!**

## Posibles preguntas del programador que revise el código:

- **¿Por qué el uso de Swing Utilities?:** Se utiliza `SwingUtilities.invokeLater` para realizar ciertas operaciones de la interfaz de usuario de Swing en un hilo de despacho de eventos (event dispatch thread - EDT). Swing está diseñado para ser seguro en entornos multi-hilo, y todas las actualizaciones de la interfaz de usuario deben realizarse en el EDT.
- **¿Por qué el uso de múltiples bloques con hilos anónimos?:** Se utilizan múltiples bloques de hilos anónimos para ejecutar ciertas operaciones en paralelo o en segundo plano. Cada bloque de hilo anónimo representa una tarea específica que se ejecuta en un hilo separado, permitiendo que ciertas operaciones no bloqueen el hilo principal de la interfaz de usuario.
- **¿Por qué no utilizar múltiples clases que implementen Runnable y que realicen las tareas específicas?:** Esto es debido a que las tareas que yo he necesitado para mi programa eran mucho mejor realizarlas con bloques anónimos, puesto que de haber utilizado múltiples clases que implementen `Runnable`, podría haber complicado el código, la lógica y sobre todo dar lugar a muchos fallos y atributos y clases innecesarias.