

Que informacion envia

$$\begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & 3 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix} \quad \begin{matrix} m \times n \\ \hline \hline \end{matrix}$$

1: player @.0

2: obstgolo

3: radon

4: calarnor

5: escarabajo

6: croissant

Esto queda una idea por ahora cuando se llegue a la etapa 3 se conversa.

SpacE Invaders

dox
-y, ignore
bin / jar .exe
README .md

server

src

connection.
game,
Main:java

server.iml Tutellij

client

src

connection
└ client.h, client.c

gui
└ window.h
└ window.c

main.c.

CMake Lists.txt

MINUTA

1. David tiene conversacion cliente servidor.
2. Carlos tiene claro los patrones de diseno, 2 la estrucutra que la comunicacion de varios clientes.
- 2.2 Victor investiga que GUI para juegos existe para C.
3. Tener un tipo chat por consola donde podamos tener 2 clientes conectados al server donde cada uno tiene chat por aparte.
4. Se puede espectador a estos chats. Ver imagen
- 5.y 6. Comienza la logica del juego (David y Carlos). y
Se realiza la GUI(Victor y David)

