**PRÁCTICA 1 DE METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN**

**Juego De La Serpiente**

Autores: Iván Chicano Capelo, Daniel Diz Molinero, David Muñoz Alonso

Vamos a explicar un poco los extras que hemos añadido al proyecto y no entraban en la descripción del enunciado entregado por los profesores.

En cuanto a mensajes que hemos implementado extra son los siguientes:

TAB;60;60: Tamaño tablero (2 argumentos: filas, columnas) Servidor -> Cliente, Hace referencia a las medidas del tablero que pide al iniciar el servidor

COI;1;0;0;1;1;2;2;3;3: Coordenadas iniciales de la serpiente (1 argumento: ID jugador+ 2 argumentos \* Tamaño serpiente: Coordenadas de cada casilla que ocupa la serpiente inicialmente) Servidor -> Cliente  
Al conectarse un usuario, se envía un mensaje por jugador activo con esta cabecera las coordenadas de las serpientes actuales en juego.

ELJ;1: Informa de que un jugador indicado ha sido eliminado del juego (1 argumento: ID jugador) Servidor -> Cliente

TSR;10;10 Nuevo tesoro (2 argumentos: Coordenadas X e Y) Servidor -> Cliente  
Al conectarse un usuario, se envía un mensaje con esta cabecera las coordenadas de los tesoros en juego.

MAN;1 Informa si el jugador ha elegido jugar manual o automáticamente (1 argumento: 1 si es manual, 0 si es auto) Cliente -> Servidor De inicio se presupone en automático y se otorgan derechos al jugador para que cambie a manual y pueda recibir teclas de movimiento.