**Objetivo General**

Se plantea el desarrollo de una aplicación/juego basado en un sistema distribuido, para emplear técnicas de ingeniería en software, para ello se implementará la arquitectura de cliente servidor, es un modelo de diseño de software en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados servidores, y los demandantes, llamados clientes. Un cliente realiza peticiones a otro programa, el servidor, quien le da respuesta y viceversa.

El juego consiste en el clásico ahorcado, o bien conocido como “Horca", "El Juego de Hangin'", o "Suspensión", El juego del Ahorcado consiste en 5 partidas, cada una con una palabra para descubrir. Cada palabra valdrá 60 puntos, que serán divididos entre todos los jugadores que descubran la palabra. Así, si un jugador acierta la palabra, ganará 60 puntos; Si dos jugadores aciertan, cada uno ganará 30 puntos, y así por delante.

**Objetivo Específico**

**Desarrolladores:**

* Requerimientos del Software: Es importante definir de manera clara y concisa los requerimientos, para que permita llevar a cabo un desarrollo eficaz por parte de los ingenieros en software, para lograr el objetivo de implementar las técnicas de la arquitectura cliente servidor.
* Asesorías con especialistas: Con el propósito de capacitar a los desarrolladores, y con la finalidad de que adquieran más conocimientos, que ayuden en el proceso de desarrollo del sistema a realizar.
* Análisis de Requerimientos: Clasificación de información para realizar su respectivo análisis, y generar un modelo de requerimientos y poder diseñar una estructura del Sistema y poder resolver necesidades del usuario.
* Diseño de Arquitectura Cliente servidor: Implementar técnicas de software para el desarrollo del modelo cliente servidor estable, adaptada para el propósito del sistema, que le permita un correcto funcionamiento.
* Interfaz de Usuario: Diseñar una interfaz acorde a las necesidades del del modelo a implementar.
* Pruebas y Mantenimiento: Las pruebas tienen el propósito de identificar errores, fallas, u cualquier otra anomalía que interfiera en el correcto funcionamiento del producto final esperado.
* Compatibilidad del Sistema: Será necesario definir con qué plataformas y software de apoyo, se trabajará para el desarrollo del proyecto, su debida instalación y con sus respectivas versiones.

**Para Beneficio del sistema:**

* Sistema Práctico: Proporcionar un sistema que le permita a los usuarios adaptarse de manera fácil e intuitiva. Que cumpla con los criterios de usabilidad.
* Mejorar el tiempo en cada uno de los procesos de ejecución