

TP1: Sudoku Remoto

Federico del Mazo - 100029

Facultad de Ingeniería, Universidad de Buenos Aires
[75.42] Taller de Programación

10 de septiembre de 2019

En el presente se muestra un tp de un sudoku..

Esqueleto general

[describir sudoku y network por separado, decir que la conexion tiene que ser minima y que esto ayuda a que eventualmente se pueda, por ejemplo, cambiar de juego, o, por ejemplo, pedirle a otro que se encargue de las comunicaciones. Tambien, se puede jugar al sudoku localmente]

[2 diagramas de clases]

[incluso, cada modulo podria haber sido su propio directorio, y el proyecto funcionaria igual (asi fue el desarrollo, pero la entrega especifica que todos los fuente esten en el mismo root)]

Comunicación

diagramas desde el punto de vista de network/client

Problemas complejos

sudoku

- representacion
- verificacion secciones

network