

PRÁCTICA 7 Socket (2/1/2025)

Fecha tope entrega	Jueves, 5 de febrero.	Fecha tope defensa	Jueves, 5 de febrero.
Tipo	Parejas	Entrega	Github Classroom

Descripción:

Desarrolla el juego de carreras con Java 2D y sockets

Requisitos:

- 1.- Habrá un programa que haga de servidor.
 - 1.1.- Tiene un programa único.
 - 1.2.- No tiene la lógica del juego, solo envía los datos a los clientes.
- 2.- Tendrá dos o más clientes que se comunican mediante sockets.
 - 2.1.- Cada cliente es la ejecución del mismo programa. Tiene la lógica del juego.
 - 2.2.- Será en java 2d con Jframes, paneles, etc.
- 3.- El juego libre con los siguientes requisitos:
 - 3.1.- Será gráfico e interactivo.
 - 3.2.- Cada jugador tiene una representación (color, forma, etc) única.
 - 3.3.- Habrá eventos de ratón que afecten al desarrollo del juego.
- 4.- Comunicación.
 - 4.1.- Los procesos se envían objetos con el estado del juego.
 - 4.2.- Al iniciar y cada vez que hay un cambio en el estado del juego, se envían los datos al servidor y este a los clientes.