

Quiz práctico 2

Desarrolle el tradicional juego del *Triki*. Es un juego para dos jugadores en el que se juega en tableros compuestos por una matriz 3x3 de casillas en el que por turnos cada jugador marca las casillas con su marca. El primero en tener 3 marcas consecutivas, ya sea vertical, horizontal o diagonal, gana la partida.

La aplicación que usted desarrollará, se compone de dos jugadores: el primer jugador será un usuario de Android y el segundo jugador un usuario de PC con una aplicación hecha en Processing. Una vez establecida la comunicación, haciendo uso del protocolo TCP, pueden comenzar a jugar por turnos (El sistema debe informar gráficamente si el usuario tiene el turno de jugar). Una vez haya concluido el juego se debe informar a ambos usuarios el resultado del juego.

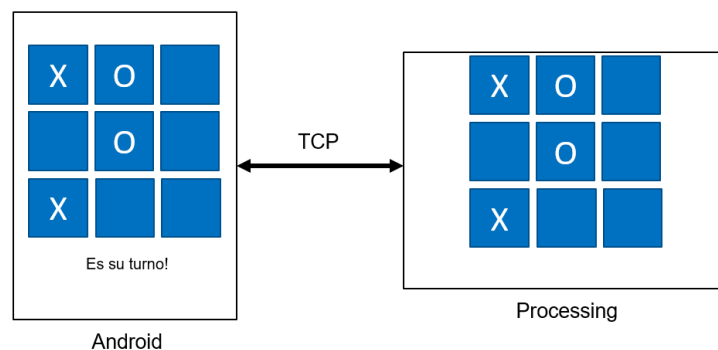


Figura 1. Ilustración de las dos aplicaciones

Requerimientos funcionales

- A. Diagrama y diseña correctamente la interacción con las aplicaciones. Los jugadores pueden hacer click en un cuadro y se marca el cuadro. Adicionalmente cada jugador tiene su propia marca (**1.5 puntos**)
- B. Uso correcto del protocolo TCP. La conexión funciona y se intercambian mensajes ambas aplicaciones (**1 punto**)
- C. Usa el patrón Observer en ambas aplicaciones. Los mensajes que llegan producen un resultado gráfico en la aplicación que recibe el mensaje. (**1 punto**)
- D. Usa serialización en ambas aplicaciones (**1 punto**)
- E. La aplicación muestra resultado del juego. (**0.2 puntos**)
- F. El turno de quién comienza primero es aleatorio (**0.3 puntos**)