

Contents

1	Primera reunion	1
1.1	Apuntes natalia	1
1.2	Estructura natalia	1
1.2.1	Cliente lara	2
1.3	Division de tareas recomendacion	2
1.4	Protocolo	3
1.4.1	Protocolo cliente->servidor	3
1.4.2	Protocolo servidor->cliente	3

1 Primera reunion

Fecha: <2023-10-20 Fri>

1.1 Apuntes natalia

- <https://www.iforce2d.net/b2dtut> (Box2d)
- <https://lazyfoo.net/tutorials/SDL/> (SDL2)
- <https://doc.qt.io/qt-5/qtexamplesandtutorials.html> (Qt5)
- <https://gameprogrammingpatterns.com/game-loop.html> (GameLoop)
- <https://book-of-gehn.github.io/articles/2019/10/23/Constant-Rate-Loop.html> (Constant Rate Loop)
- <https://github.com/catchorg/Catch2> (Libreria para tests automatizados)
- <https://book-of-gehn.github.io/articles/2019/10/23/Constant-Rate-Loop.html> (Constant Rate Loop)

1.2 Estructura natalia

- Monitor de partidas
- Clientes
 - Recibe

- * Referencia al monitor de partidas: El que llega le dice si quiere ir a una nueva o una partida existente. Es solo al inicio. Hacer null despues de usarlo?

- Partida:
 - Cada partida corre en un hilo propio

1.2.1 Cliente lara

- Ahora la onda es **NO** bloqueante. Si no hay interaccion por x cantidad de tiempo, se cierra.
- Poner un delay para que no haya un busy wait.
- Recibir y enviar estan en threads distintos.
- Como manejar los eventos?
 - 4to hilo? Que haga de "despacher" de acciones. Cola bloqueante que le manda al render aka main. **USAR FUNCION DE SDL**. Gracias Juampi!!!!. Filtrar los eventos. Solo enviar al servidor los eventos que el servidor tiene que saber. Eventos como agrandar la pantalla, mutear, etc son propios del cliente.
 - Cola "no bloqueante" en el main
- Recibe **todo** el estado del juego. DTO?
- Acciones. Muchas que heredan de clase.

1.3 Division de tareas recomendacion

1. Juego parte servidor. Box2d. Que se pueda mover: **Fabri**
2. Cliente.Renderizar sdl2: **Juampi**
3. Protocolo, concurrencia: **Anto**
 - (a) Hay que hacer tests para serializacion y desearilazacion. Arrancar. Separar serializacion y desearilazacion de la parte de enviar.

1.4 Protocolo

1.4.1 Protocolo cliente->servidor

- Crear partida
- Unirse (ID)
- Moverse (Direccion)

1.4.2 Protocolo servidor->cliente

- Partidas disponibles (N IDS, [ID1...])
- Estado del juego inicial (Con vigas + agua [splash splash])
- Actualizacion (N Gusanos, [posx 1, posy 1, vida 1...])