

Ejercicio2:

Cliente selecciona un lugar para construir y se lo notifica al servidor
Servidor comprueba la validez de la ubicación
Servidor spawna el objeto edificio en la ubicación especificada por el cliente
Servidor notifica a los clientes la construcción del edificio.

Ejercicio3:

Cliente1 solicita al servidor realizar un intercambio con cliente objetivo
Servidor verifica que se pueda realizar el intercambio
Servidor notifica a cliente2 que cliente uno desea realizar un intercambio
Cliente2 acepta la petición de intercambio de cliente1
Servidor actualiza los inventarios de los clientes
Servidor notifica a ambos clientes del resultado del intercambio

Ejercicio4:

Cliente1 notifica al servidor que desea ser curado
Servidor verifica que Cliente1 pueda ser curado
Servidor notifica a Cliente2 que Cliente1 está solicitando curación
Cliente2 notifica al servidor que desea curar a Cliente1
Servidor actualiza la vida de Cliente1
Servidor notifica a los clientes el cambio en la vida de Cliente1

Ejercicio5:

Cliente1 dispara a Cliente2
Cliente1 comprueba Cliente2 está dentro de su alcance y se lo notifica al servidor
Servidor actualiza la vida de Cliente2 restando el daño recibido
Servidor notifica a los clientes el cambio en la vida de Cliente2