

Esta carpeta contiene una implementación del juego de la oca desarrollada por Óscar Vicente Soto Marín. Para ello contamos con dos archivos principales, **laOca-server.js** y el **index-text.html**:

El primero se encarga de lanzar el servidor, desde el cual haciendo una llamada a la dirección local 127.0.0.1:1339 (definida dentro del documento **server/config.json**) se nos abre la interfaz lanzada por **index-juego-tablero.html**. Un documento html que hace uso del modelo del juego, **js/laOca.js** en el cual está definido el juego, las reglas, el comportamiento, etc. La interfaz también hace uso del documento **js/juego.js** el cual se encarga de definir la interfaz gráfica e interactúa con **js/laOca.js**.

El otro documento el **index-text.html** es el encargado de lanzar las pruebas definidas en **server/laOca\_spec.js** que realiza las pruebas al modelo de juego definido en **server/laOca.js** una copia de **js/laOca.js** en contenido pero no en forma ya que el primero está diseñado para que se ejecuten las pruebas y el segundo está diseñado para que se pueda usar por el servidor, solo cambia la definición de unas variables.

Dentro de la carpeta encontramos también las carpetas **lib** y **node\_modules** que serán usadas por los diferentes documentos con diferente finalidad, y la carpeta **imágenes** que será el contenedor de las imágenes usadas por mi juego de la Oca. En la carpeta **sprints** se encuentran los pdfs de los cuatro sprints realizados explicando el progreso del juego, en el último se puede observar cómo no piqué las horas del trabajo realizado sobre cliente-servidor, no las piqué pues no conseguí el resultado esperado.

Está diseñada para un juego de dos jugadores con una interfaz gráfica para estos dos jugadores desde la misma máquina, el primer jugador será la ficha roja y el segundo jugador la ficha azul. Cambiar la configuración para el color de las fichas es algo trivial, pero para cambiar la configuración para más jugadores aunque es un trabajo repetitivo (pues el código es muy similar al que hay) conlleva un poco más de tiempo y conocimientos básicos de javascript.

Aunque he intentado exhaustivamente conseguir que funcionara para más máquinas me ha sido imposible por muchos intentos y vueltas que le haya dado, logre comprender como se comunicaba cliente y servidor haciendo algunos tutoriales de internet (un ejemplo simple de un chat) pero me estancué y no he visto la solución a los problemas últimos que me han ido surgiendo.