

El sistema de software requerido tiene como objetivo hacer una implementación del juego la cosa con [este](#) subconjunto de reglas. Para esto se va a implementar un sistema de partidas temporales. Para poder tener cualquier interacción con estas partidas, los jugadores tienen que dar un nombre de usuario. Las partidas son creadas por jugadores, en el proceso de creación se asigna por partida un mínimo y máximo de jugadores, siempre respetando el rango dado por las reglas (4-12) además de una contraseña opcional, si no se completa el campo, la partida es publica. El jugador que crea la la partida pasa a ser su host. Cada partida puede estar en una sala de espera o en una partida activa. Durante estos estados, cada partida cuenta con un chat del que pueden participar todos los jugadores en la partida. El jugador host es quien puede iniciar la partida una vez el mínimo de jugadores se unió. Los jugadores se pueden unir a una partida desde una lista con todas las partidas disponibles y dando la contraseña si es necesario. Una partida esta disponible para unirse si no se llego al máximo de jugadores y ademas no esta en juego. Los jugadores pueden salir de una partida solo cuando esta se encuentra en la sala de espera. Si el host de la partida se va, la partida se elimina. Cuando una partida pasa a estar en juego, ningún jugador puede salir de la partida, ni finalizarla a la fuerza. Cuando un juego en la partida termina, esta vuelve al estado de sala de espera. Una partida no tiene limite respecto a la cantidad de juegos que se pueden jugar en ella. Una partida no puede tener dos o mas juegos simultáneamente.