

# 1 Especificacions

Volem implementar un joc en llenguatge Python en el que a través de diferents escenaris, s'intenta trobar la sortida d'un edifici. Per a aquest efecte es troben diferents objectes que es poden guardar en una motxilla (limitada segons el personatge) que porta el personatge (usuari). L'edifici de 4 pisos que té un ascensor que funciona en determinats pisos (PB, P1, P2) i unes escales que donen accés al pis 3. El personatge pot moures entre sales, apropar-se a objectes que es troben a la sala o canviar de sala. Utilitzant la selecció d'accions mostrades pot interactuar entre sales o dins d'una mateixa sala. Un usuari pot escollir el seu personatge entre home o dona, si és home aquest pot portar fins a 3 objectes a la motxilla mentre que la dona pot portar fins a 2 objectes pero pot passar per forats estrets.

El joc es ampliable tant en el nombre d'habitacions com en la creació de personatges. La unió entre sales es troba amb portes o un forat a la paret estret per on pot accedir la dona. L'obertura de les portes es realitza mitjançant codis o claus, o potser que ja es trobin obertes. L'objectiu del joc es realitzar la partida en el mínim temps possible. El personatge per diferents motius pot morir i haurà de tornar a començar.

L'usuari ha de poder connectar-se a un servidor que genera la partida, mitjançant un login o crear compte.

El servidor ha d'ésser capaç de tractar per un port totes les peticions de connexió, derivar-les a un port per a una connexió entre l'usuari i la partida executada al servidor. Es a dir, necessitem un codi a la banda del servidor i un altre a la banda del client per realitzar peticions de connexió i entengui la informació que rep del servidor.