

Práctica 2 Redes - Servidor Blackjack

Este proyecto implementa un juego de Blackjack que permite a dos jugadores competir entre sí.

Requisitos

- Tener instalado un compilador de C++ (g++).
- Sistema operativo compatible (Linux).

Organización del Proyecto

La práctica está compuesta por los siguientes archivos:

- `cliente.cc`: Contiene todo el código necesario para el programa cliente.
- `Servidor.cc`: Contiene el código del servidor al que se conectan los clientes.
- `ServidorFunciones.cc`: Contiene el desarrollo de las funciones que utilizará el servidor.
- `Servidor.hpp`: Contiene todas las definiciones de las funciones y estructuras del servidor.
- `makefile`: Archivo para automatizar la compilación del proyecto.
- `usuarios.txt`: Archivo con algunos usuarios registrados.

Primeros Pasos

Para compilar el proyecto, abre una terminal y navega hasta el directorio que contiene el código fuente. Luego, ejecuta el siguiente comando:

`make`

Ejecución

Una vez compilado, para ejecutar el proyecto debemos ejecutar los siguientes comandos.

```
./cliente  
./servidor
```

Autores

- Laura Muñoz Jurado
- Sandra Rider Gómez