

## Funciones Servidor

0. Se debe esperar que ingresen al menos dos personas (se les otorga la opción de iniciar de una vez o esperar más jugadores, solo se inicia si todos los jugadores están de acuerdo o si están los 4 jugadores)

0.1 Se le pregunta a cada jugador que color desea, los colores elegidos desaparecen de la vista de los demás jugadores

0.2 Solicitar nombre de cada jugador

0.3 Si un jugador se desconecta se quitarán las fichas de ese jugador del tablero y se permitirá seguir el juego a los otros jugadores (mínimo que queden solo 2)

Al principio del juego (SON MÁXIMO 4 JUGADORES - Se puede iniciar con al menos 2 jugadores):

1. Lanzamiento de 1 dado para la elección del primer turno (Siempre el sentido es a la derecha)
2. Lanzamiento de 2 dados para el resto de turnos (Siempre el sentido es a la derecha)
3. Salir de la cárcel sacando un par en alguno de los tres intentos (los tres intentos aplican hasta que saque las fichas de la cárcel? - Saca todas las fichas de la cárcel?)
4. Salen todas las fichas a la posición inicial (del camino cielo) + 5 de su color (color, índice)
5. Lanza nuevamente y mueve
6. Paso de turno
7. Repetir desde el paso 1 para los 4 jugadores

Si al menos 1 está fuera de la cárcel inicialmente:

1. Lanzamiento de dados
  - 1.1. Si sale par, se da un segundo lanzamiento después de mover.
  - 1.2. Si no sale par, cuenta y pasa al siguiente turno
2. Contar Casillas
  - 2.1. El número de cada dado podrá ser usado de manera independiente, es decir, puede usar el resultado de un dado para mover una ficha y el otro con otra (si tiene más de una ficha en juego)
  - 2.2. También se permite contar la suma de los dados para una sola ficha
3. Casillas seguras y no seguras
  - 3.1. Seguros: Una ficha que esté en la casilla seguro/salida no podrá ser llevada a la cárcel
  - 3.2: Si una ficha llega a una casilla que no es seguro/salida que está ocupada por una o más fichas de otro jugador, estas fichas serán enviadas a cárcel
4. Tablero

El tablero tendrá una única numeración para todos los jugadores en donde las casilla iniciales de cada color serán un número:

  - a. ROJO: Casilla 1 es la de inicio al camino al cielo, casilla inicial es la 6
  - b. AMARILLO: Casilla 18 es la de inicio al camino al cielo, Casilla inicial es la 23
  - c. AZUL: Casilla 35 es la de inicio al camino al cielo, Casilla inicial es la 40
  - d. VERDE: Casilla 52 es la de inicio al camino al cielo, Casilla inicial es la 57

## Casillas especiales

- Casillas de salida/seguro: 6, 23, 40, 57
- Casillas seguro: 13, 30, 47, 64
- Casillas cielo/seguro: 1, 18, 35, 52

4.1 Cada que una ficha llega a una de las casillas del camino al cielo se verifica si esa ficha es del mismo color a la casilla, si se cumple debería permitir el paso al camino cielo de esa casilla (El camino cielo estará numerado por color seguido de un número del 1 al 8)

4.2 Las casillas se enumeran en positivo empezando desde la casilla 1 hasta 68 para las casillas por la que pueden pasar todos los jugadores. Las casillas restantes que son el camino al cielo se enumeran por color de 1 a 8 (ejemplo 1rojo, 2rojo,...,8rojo)

4.3 Cada ficha tiene su contador individual en negativo desde -1, es la casilla de salida; cuando el contador es -64 se encuentra en la casilla de inicio al camino al cielo; cuando llega a -72 es porque ya ha sacado la ficha.

4.4 Si la ficha es mandada a la cárcel su contador volverá a 0

#### 5. Cárceles: Las cárceles se identifican por color de fichas

5.1 Si un jugador saca par y una o más de sus fichas se encuentran en la cárcel (su contador es 0), estas salen de la cárcel (su contador es -1) y se le da la opción de volver a lanzar los dados.

#### 6. Pares consecutivos

Se lleva un contador de pares que se reinicia cada que empieza el turno de un jugador, si un jugador saca tres pares en un mismo turno, se le da la opción de sacar la ficha de su elección del tablero y se pasa el turno al siguiente jugador.

### Funciones Cliente

Al hacer la conexión con el servidor:

1. Ingresar su nombre de usuario y el color con el que va a jugar (la elección de colores se da por orden en que se conectan los clientes)
2. Cada jugador debe ver el nombre de sus oponentes
3. Mostrar imagen del tablero
4. Rotar el tablero para cada jugador mostrando su color en la parte inferior del tablero
5. Definir margen de cada casilla dentro de la imagen del tablero
6. Definir imagen de cada ficha
7. Asignarle 4 fichas a cada jugador de su color, y todas dentro del margen de su cárcel en la imagen del tablero
8. Mostrar animación de dados girando y posteriormente los puntajes obtenidos desde el servidor
9. Cada que una ficha pase el cielo se mostrará la ficha de ese color en el centro del tablero
10. Para cada seguro el máximo de fichas que pueden mostrarse allí será de 8 en donde, con 4 se verán todas del mismo tamaño pero si están más de 4 hasta 8 entonces la imagen de cada ficha se achica para que quepan las otras

11. El movimiento de cada ficha será dado por los dados y el contador negativo del servidor
12. Cada ficha que vaya a mover el jugador deberá mostrar los puntajes de ambos dados, el jugador elige con qué puntaje contar, si cuenta con un solo dado le quedará aún el puntaje del otro dado para asignarlo a cualquiera de sus fichas

