

Se mantiene el registro de la lista para hacer las validaciones y llevar la lógica.

Definición de mensajes del servidor

Descripción	Formato	Ejemplo
Servidor envía que cree un fantasma	createghost , value	createghost, 1. Por si fantasma llega a tener un valor o una posición donde crear . Si no se utiliza no afecta que quede un 1
Servidor envía que cree una pastilla	pill, value(posición)	Pill, 3 Crea una pastilla en cuadrante 3
Servidor envía que cree una fruta	fruit, value	Fruit 120 Cree una fruta en 120
Servidor envía que cree nivel	level, value	Level, 2 Cree el nivel 2
Servidor envía que cree vidas	lives, value	Lives, 20 Pacman tiene 20 vidas
Servidor envía que cree velocidad fantasmas	velocity, value	Velocity, 30 Cree la velocidad de los fantasmas en 30
Servidor envía que cree valor puntos	points, value	Points, 4 Cree el valor de los puntos de 4
Servidor envía que ganó	won, 100	Won, 100 Ganó Pacman

El cliente envía

Descripción	Formato	Ejemplo
Indica que se comió un punto en el cuadrante.	dot, cuadrante	dot, 2 se comió una comida en el cuadrante 2
Indica que come una fruta con el valor value.	Fruit, value	fruit, 4 Indica que pacman se comió una fruta de valor 4
Indica que come un fantasma en la posición 5.	Ghost, value	ghost, 5 Pacman se comió un fantasma el 5cuadrante
Se comieron a pacman.	Pacman, dead	pacman, dead Informa que Pacman se murió