

FUNDAMENTOS DE REDES
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Práctica 2: Cliente-Servidor

Autores

Vladislav Nikolov Vasilev
José María Sánchez Guerrero

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE
TELECOMUNICACIÓN

CURSO 2018-2019

Índice

1. Descripción de la aplicación	2
2. Diagrama de estados del servidor	2
3. Mensajes	2
3.1. Servidor	2
3.2. Cliente	3
4. Evaluación de la aplicación	3

1. Descripción de la aplicación

La aplicación que se ha desarrollado es *Ahorcado*, inspirada en el popular juego homónimo en el que un jugador tiene que intentar adivinar una palabra en un número máximo de intentos. La aplicación creada sigue el paradigma cliente-servidor, y permite a varios jugadores jugar de forma concurrente. La aplicación permite tanto jugar una o varias partidas como consultar un ránking para ver lo que han tardado otros jugadores en adivinar sus palabras.

En esta versión el jugador dispone de 10 vidas y se le resta una por cada fallo. Si ya ha dicho una letra errónea y la repite después no será penalizado. Además de eso, después de decir la primera letra, el jugador tiene un margen de tiempo de 60 segundos para adivinar la palabra. Si no lo hace en el tiempo dado o si pierde todas las vidas, perderá. En caso de adivinar la palabra, se le pedirá su nombre y se guardará el tiempo que ha tardado, su nombre y la palabra en el ránking.

La aplicación utiliza internamente el protocolo TCP, ya que no interesa que se pueda perder la información al enviar mensajes entre clientes y el servidor.

2. Diagrama de estados del servidor

3. Mensajes

3.1. Servidor

Código	Cuerpo	Descripción
300		
301	“Insertar una letra:”	Petición para que el cliente inserte una nueva letra
302		
303		
304		
400		
401		
402		
403		
600	Número de elementos	Indica el número de elementos del ranking que se van a enviar.
601	Posición + Tiempo + Nombre + Palabra	

3.2. Cliente

4. Evaluación de la aplicación