



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

IIC2233 - Programación Avanzada
2° semestre 2015

Actividad 24

Networking

Instrucciones

El club 'Tic-Tac-Toe UC' esta preparándose para el mundial de 'Gato' universitario, para esto se han propuesto realizar prácticas a diario entre los integrantes. El único problema es que vienen las vacaciones y su única forma de jugar es conectándose entre computadores. Lamentablemente ningún integrante del club tiene conocimientos sobre programación, y menos de networking.

Es por esto que el club 'Tic-Tac-Toe UC' se ha comunicado con usted para que desarrolle un programa que les permita realizar sus prácticas diarias sin estar necesariamente en el mismo lugar.

Ellos tienen un programa con una clase que gato que cumple con todas las funcionalidades del juego que usted necesita.

Para esto usted debe implementar una clase servidor (que sera la 'X') y una cliente ('que seran las 'O'), los cuales se conectan e inician una partida de gato por turnos.

Requerimientos

- Crear una clase 'Servidor' y una clase 'Cliente'.
- Debe funcionar localmente.
- El tablero mostrado (por consola) debe ser el mismo para ambos interlocutores, al igual que las notificaciones.
- Un jugador solamente puede realizar un movimiento cuando sea su turno, de lo contrario deberá notificarle a traves de la consola que no es su turno.
- El programa debe avisar a traves de la consola cuando un jugador gane.

Notas

- La forma de ingresar la posición en la que un jugador quiere jugar queda a su criterio.

To - DO

- (2.0 pts) Implementar clase Cliente
- (4.0 pts) Implementar clase Servidor

Tips

- Cuando un usuario ingresa al programa debería preguntarle si actuará como servidor o cliente.
- Debe utilizar la funcion `__repr__` definida en la clase Gato para poder imprimir el tablero actual.