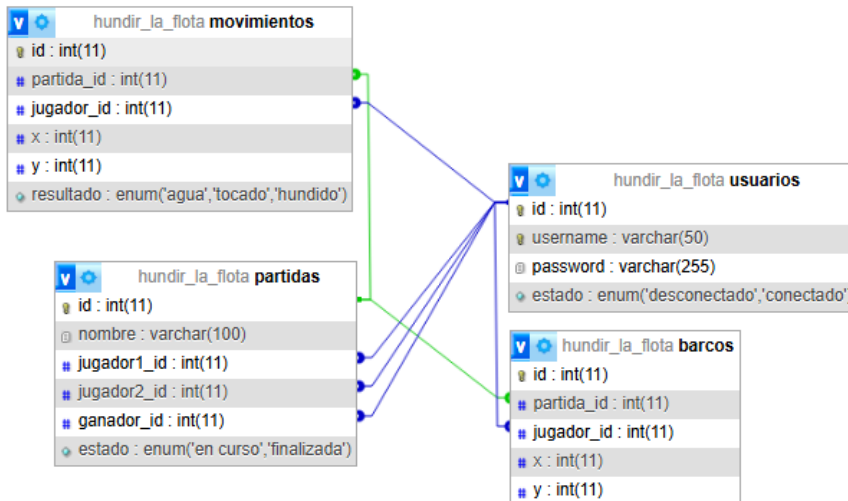


# Trabajo Hundir La Flota Con Socket

## Base de datos:



- *Tabla movimientos: se guardan todos los movimientos de agua y tocado de cada usuario.*
- *Tabla usuarios: datos para el login.*
- *Tabla partidas: aquí guardaremos el nombre de la partida y quienes se enfrentan.*
- *Tabla barcos: aquí se guardaran los barcos colocados de cada jugador y cada partida.*

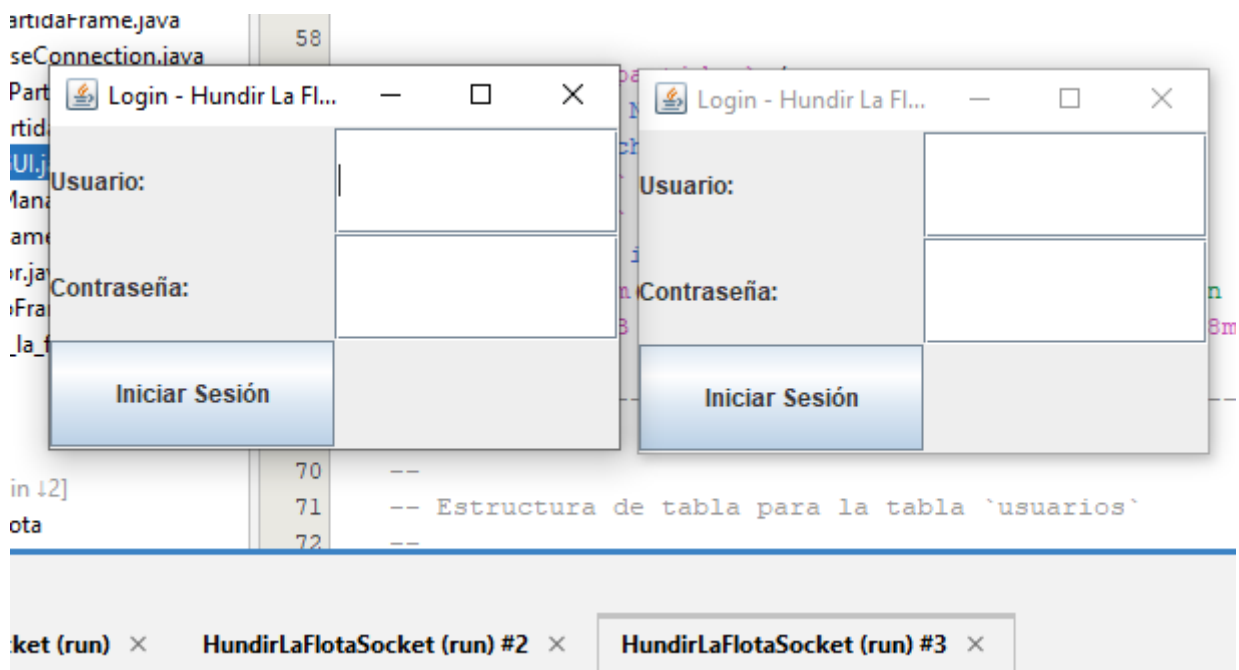
## Ejecución:

### **Iniciamos el servidor.**

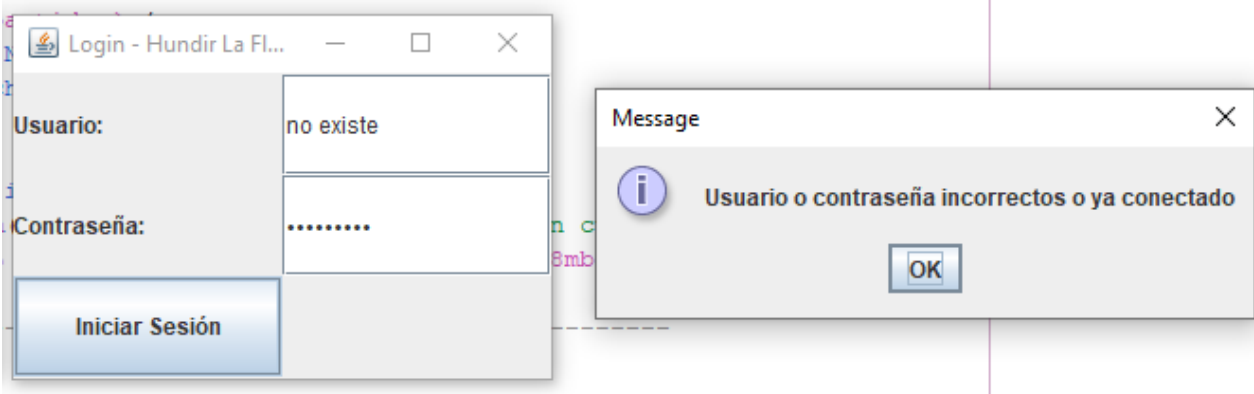
Servidor iniciado en el puerto 5000...

|

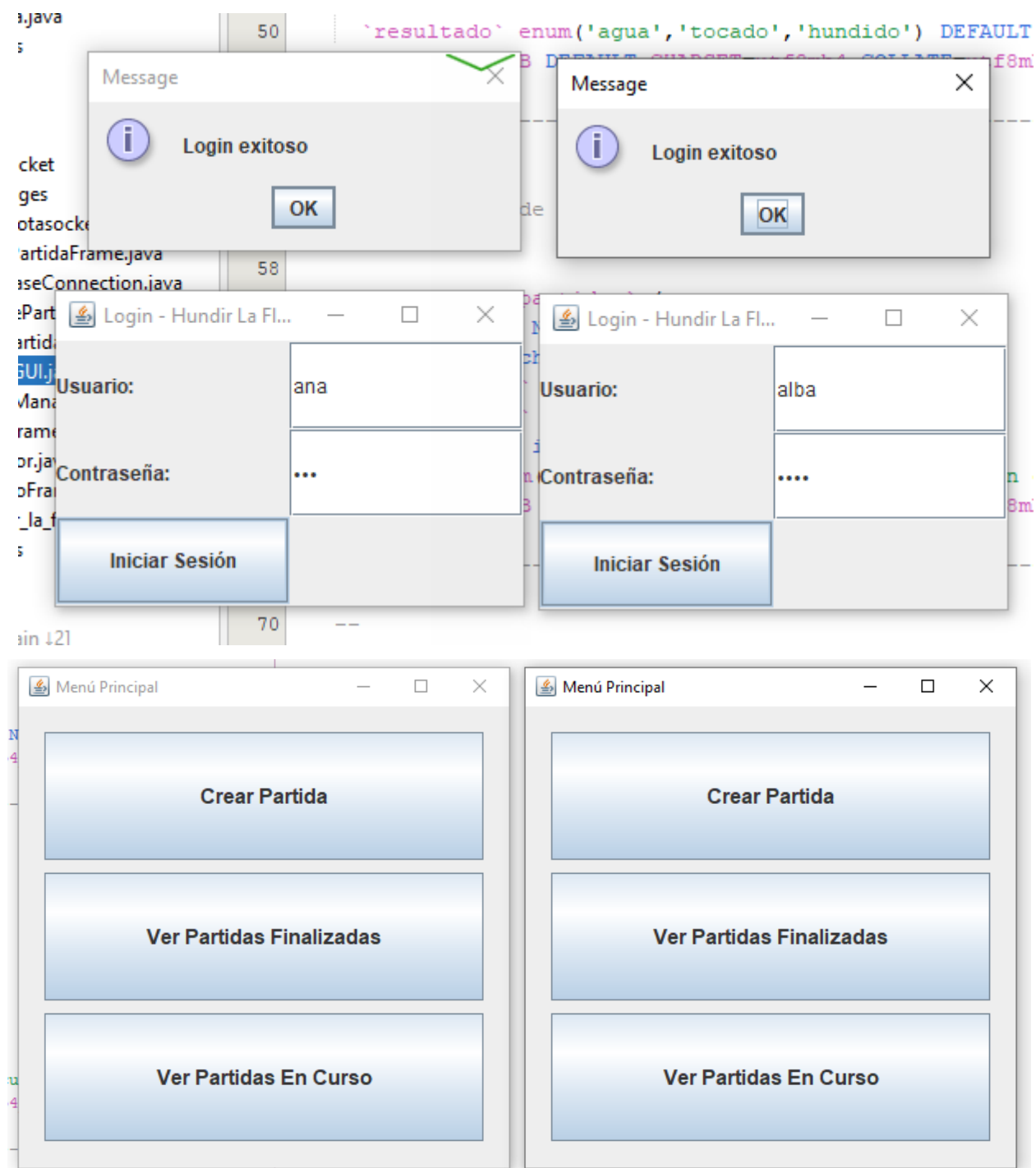
**Ejecutamos 2 logins.**



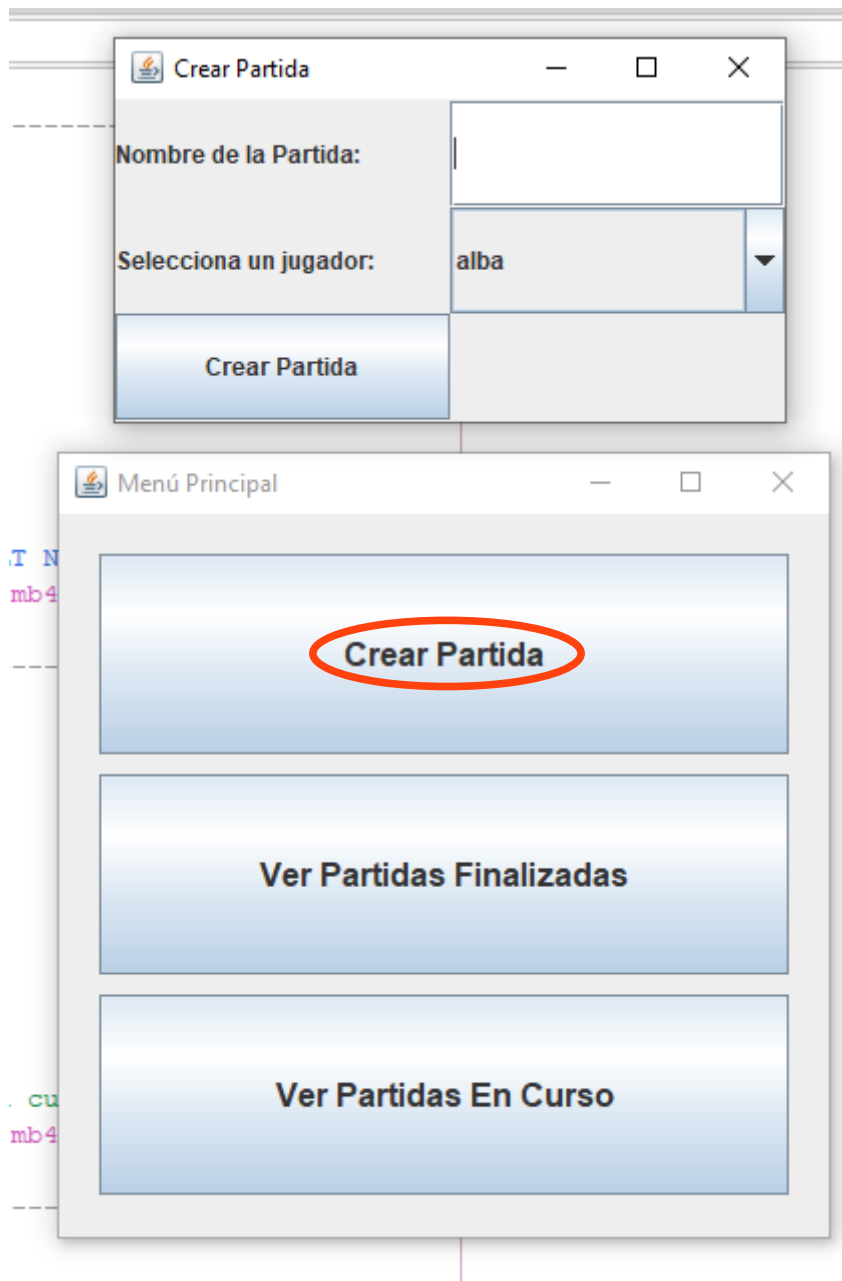
**Si el usuario no existe nos dará fallo.**



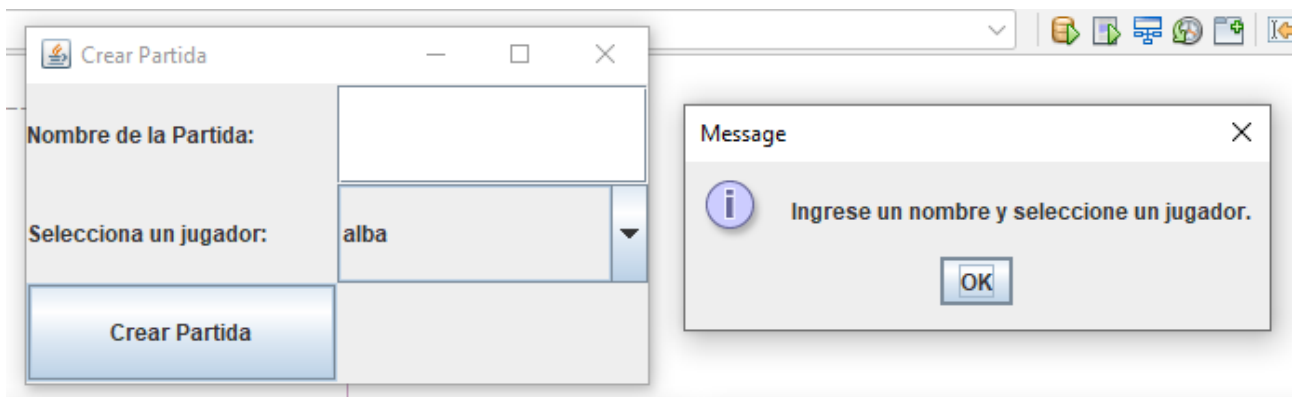
**Iniciamos sesión con 2 usuarios existentes.**



**Vamos a crear una partida.**



**Debemos asignar un nombre**



Nos aparece alba por defecto porque solo hemos iniciado con 2 vamos a iniciar con uno mas para ver si aparece

Crear Partida

Nombre de la Partida: nueva partida

Selecciona un jugador: alba

Crear Partida

Login - Hundir La Fl...

Usuario: juan

Contraseña: ....

Iniciar Sesión

Message

Login exitoso

OK

Crear Partida

Nombre de la Partida: nueva partida

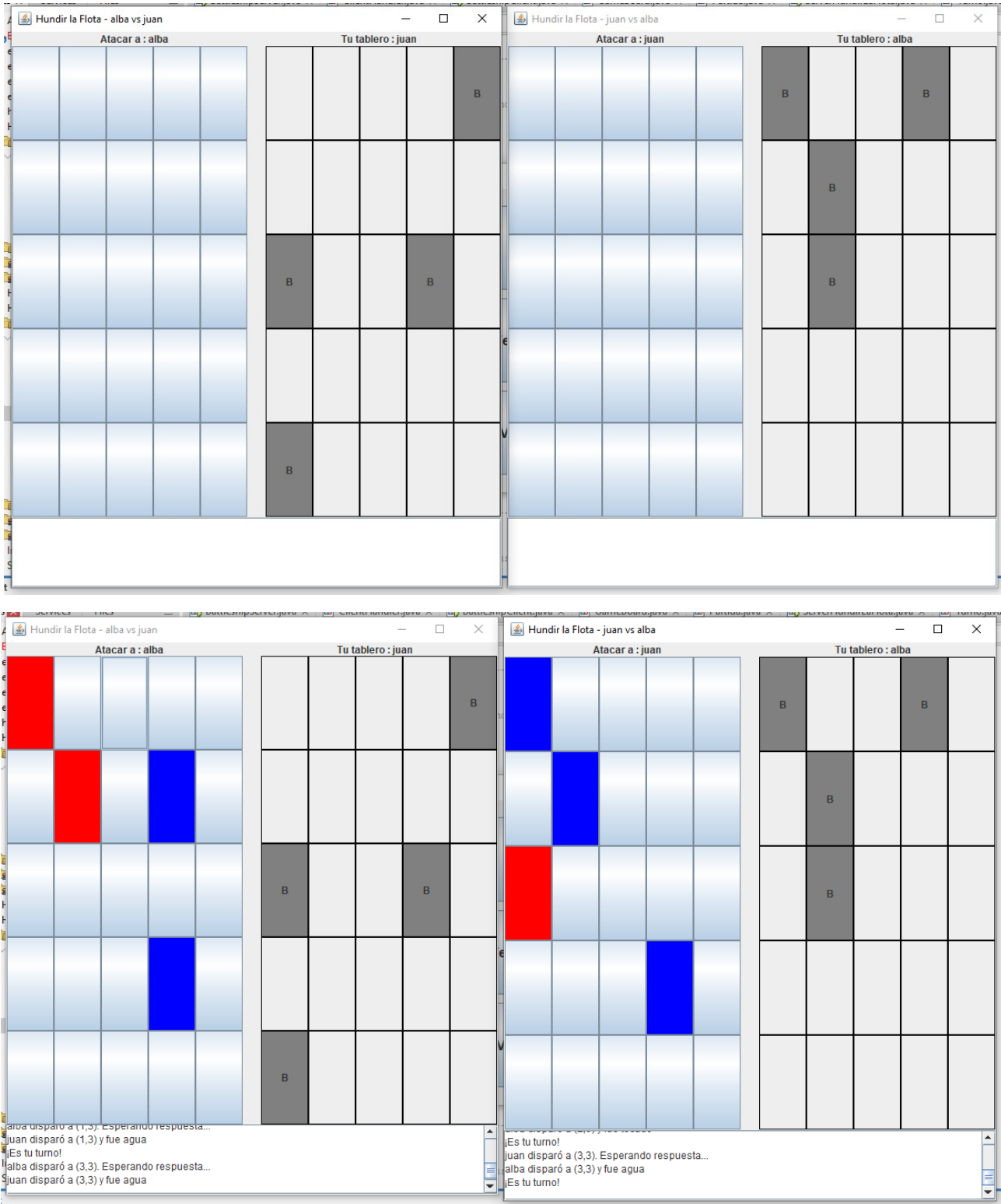
Selecciona un jugador: juan

Crear Partida

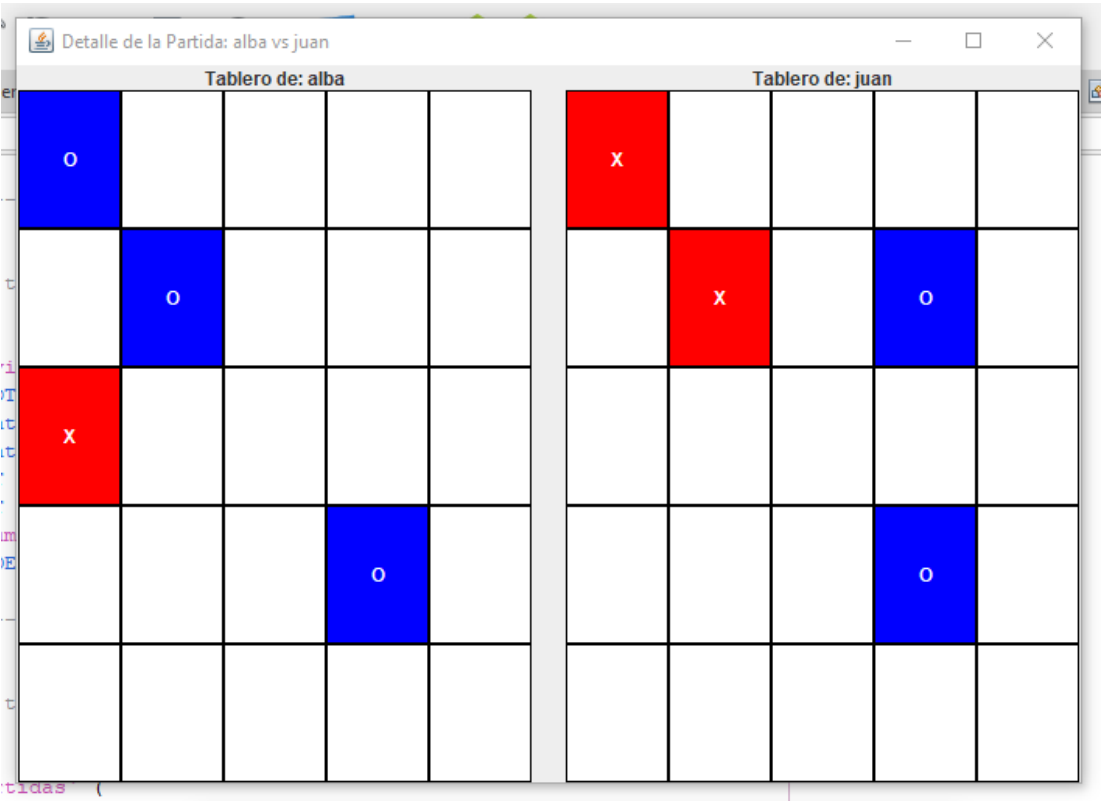
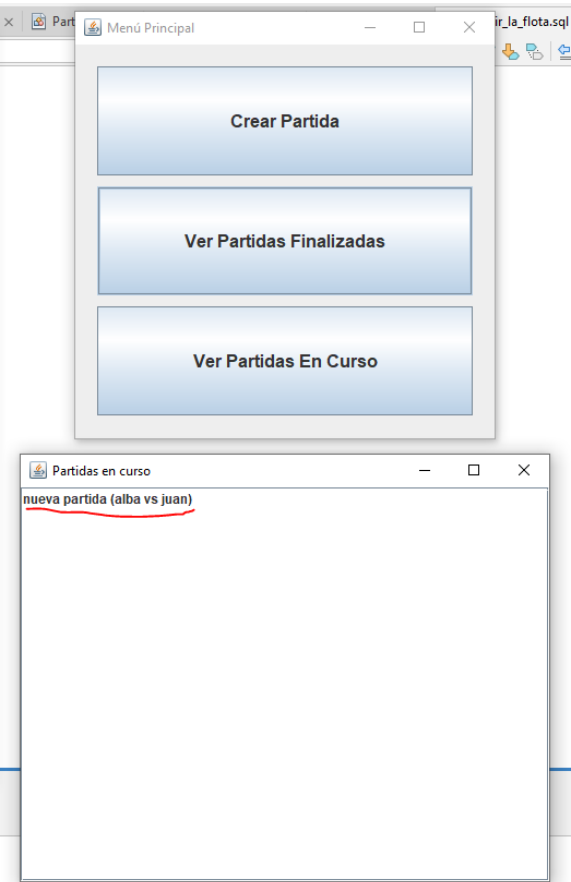
ana

juan

Una vez creada se nos abrirá ya la partida y podremos jugar, en la partida en el log inferior nos aparecerán los disparos y los turnos.



Vamos a revisar antes de acabarlas las paridas en curso en el cual nos aparecera el tablero tal cual lo dejamos anteriormente.



## Ahora vamos a acabar la partida y comprobar si se guarda

