

1. Desarrollar un programa que simule un juego en red de “Guerra de Barcos”.

El programa debe cumplir los siguientes requisitos:

- Los usuarios se conectan al servidor y pueden ver la lista de usuarios conectados.
- Eligen con quién quieren jugar y le envían una solicitud.
- Si la solicitud es aceptada, comienza el juego. El servidor deberá crear dos mapas de barcos que serán los barcos que tendrá cada jugador. El número de barcos debe ser igual para ambos jugadores.
- Los jugadores atacarán a los barcos del jugador contrario indicando la posición del barco al que quieren atacar.
- Cuando un jugador hunda los barcos del contrario el servidor deberá indicar quién ha ganado y el juego acabará solo para estos dos jugadores.
- El mapa será de 10x10 con 16 “cuadros” para barcos de las siguientes clases:
 - Un barco de 1 cuadro
 - Dos barcos de 3 cuadros
 - Un barco de cuatro cuadros.
 - Un barco de 5 cuadros.

Se valorará si el trabajo se hace utilizando algún entorno gráfico