

## Instrucciones Trabajo Sistemas Distribuidos

La última semana de clase cada grupo deberá presentar su trabajo (el calendario con la distribución de los días de presentación saldrá una vez que sepa cuántos trabajos se han presentado). La presentación deberá ser algo breve, no más de 3 minutos y deberá contener una demostración de uso del programa desarrollado. No hace falta que haya diapositivas, y si las hay, máximo 1 o 2.

La fecha límite para subir el trabajo es el 11 de enero a las 23:59.

Hay que subir (solo una vez por trabajo):

- Todos los archivos java del proyecto, manteniendo la estructura de paquetes.
- La hoja adjunta cumplimentada.
- **IMPORTANTE: Si el repositorio donde se ha ido haciendo el trabajo está puesto como privado, deberás darme acceso.**
- **OPCIONAL:** Un archivo (o dos en caso de que haya cliente y servidor) que ejecute el programa al hacer doble click sobre el archivo. Hay varias formas de hacerlo:
  - o Generando un .jar ejecutable (solo funcionará con doble click si tiene interfaz gráfica).
  - o Haciendo .bat que al hacer doble click ejecute el .jar (en este caso hay que subir tanto el .bat como el .jar).
  - o Haciendo un .exe (aunque en principio debería evitarse, pues no es multiplataforma).

No es obligatorio adjuntar documentación detallada ni diagramas de clases UML, pero si alguien quiere puede hacerlo. En cualquier caso, si hay cosas muy rebuscadas en el código, dichas partes deberán estar lo suficientemente documentado para poder entenderse.

**ATENCIÓN: La subida debe hacerse en un único archivo ZIP (no RAR, ni 7Z)**

## Entrega Trabajo Sistemas Distribuidos

Nombre y apellidos de los miembros del grupo:

Álvaro Bayo Milagro y Marcos Moreno Cabello

Título del trabajo:

Ajedrez online

Enlace al repositorio utilizado (Bitbucket, GitHub, GitLab, etc...):

<https://github.com/albayo/Ajedrez.git>

Resumen de la aplicación desarrollada:

Se trata de un servidor que actúa como distribuidor de salas. En cada sala debe haber 2 jugadores jugando una partida. Al conectarse un cliente se crea una sala y se queda a la espera de que entre un segundo jugador y comience la partida. Cuando el juego comienza, a cada cliente, le aparece la interfaz del tablero con las piezas y cuando uno mueve, el movimiento se realiza en el tablero del contrincante.

Al hacer mate o quedar en tablas, la ejecución de la partida acaba y se manda un mensaje a ambos jugadores.

¿Cuál ha sido el mayor desafío (en cuanto a desarrollo) del trabajo?

Empezamos el trabajo realizando la lógica en si del ajedrez y al principio tuvimos algunos problemas de diseño con ella, pero no nos atascamos demasiado.

Luego decidimos hacer una interfaz gráfica ya que nos parecía necesario para que un ajedrez quedara bien. Esto realmente nos dio muchos problemas, tanto al realizarla al principio cuando todo era en local, como al implementar el servidor y el cliente, ya que por culpa de la interfaz no se mostraba bien el tablero en los dos clientes.

Aunque diría que lo que más nos costó es pensar como iba a ser la estructura de las salas para las partidas, es decir, como iba a distribuir el servidor a los clientes que se iban conectando de 2 en 2 para diferentes partidas.

¿Quieres que el código de tu trabajo sea visible para estudiantes de cursos posteriores?

☒ Sí

☐ No