

Mecanismo de autenticación:

El mecanismo de autenticación será mediante los sockets del lenguaje C. El servidor esperará a que los clientes ingresen un usuario y contraseña, de esta manera el juego solo empezará hasta que 2 clientes manden un usuario y contraseña al servidor.

Interpretación de mensajes:

Los clientes al hacer login ingresarán automáticamente a la interfaz del juego. Si solo un jugador hizo login deberá esperar a que otro jugador haga login para que así empiece el juego. Una vez empezado el juego se te asignará un color (rojo o amarillo), y la interfaz saldrá de quien es turno. El jugador con el turno activo deberá hacer clic en los botones de la parte superior, cuando haga clic enviará un mensaje al servidor con la información necesaria (columna del botón presionado) para que se procese la lógica del juego. Una vez procesada el servidor regresa una respuesta a ambos clientes para que se actualice la interfaz de ambos lados. Por último, será turno del otro jugador y así sucesivamente hasta que un jugador gane o exista un empate.