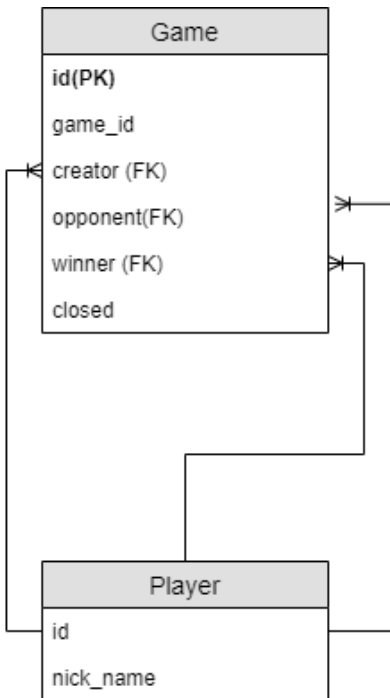


Documentación RPSLS GAME

Diagrama Entidad Relación

Un Game está compuesto de un **id** autogenerado, un game_id que corresponde al nombre de la partida, un creador que hace referencia a un jugador, un oponente y un ganador. El atributo closed es un boolean que indica si la partida está cerrada o no. En caso de estar cerrada no aparecerá como opción para unirse a ella.

Un Player está compuesto de un **id** autogenerado y un nick_name que lo identifica



Requerimientos especiales

Para el correcto funcionamiento de la aplicación, se requiere un servidor Redis que será el que administre las conexiones a nuestra “sala de juego” y permitirá el envío de mensajes a través de websockets.

Flujo de la aplicación

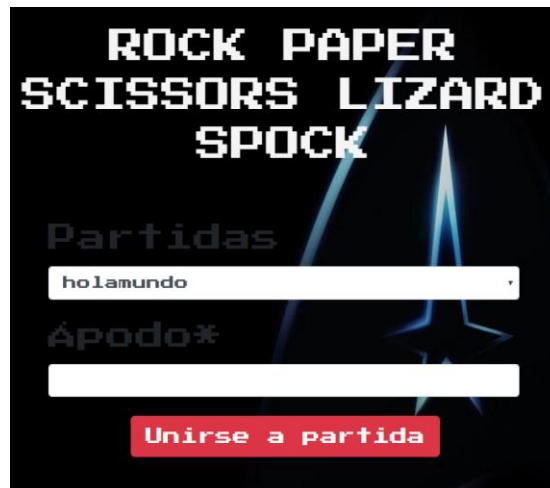
1. Crear una nueva partida

- Se da click en nueva partida
- Se agrega un ávido para el usuario y un nombre para la sala(Game)

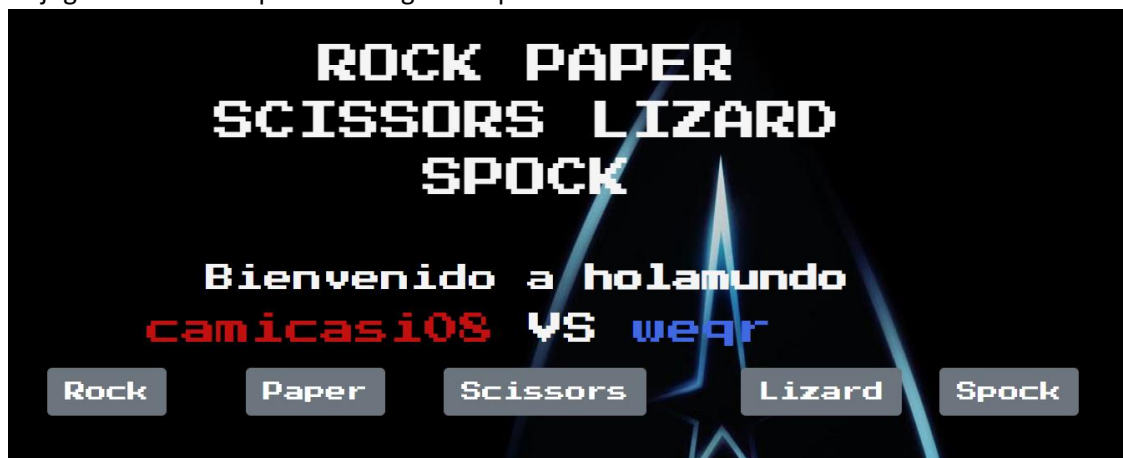


2. Unirse a partida

- Se selecciona entre las partidas disponibles y se elije el ávido del usuario que se va a unir a esta partida



3. Jugar: Cada jugador tendrá disponible la siguiente pantalla



- a. El jugador selecciona su jugada, cuando ambos jugadores hayan seleccionado su jugada el sistema determinará quién es el ganador y permitirá terminar la partida

