



PROYECTO 2

MEMORIA

MARCO RAMÍREZ 19588
CHRISTIAN PEREZ 19710



MEMORIA

Como primer paso se colocan todas las cartas boca abajo. El primer jugador levanta dos cartas, si estas coinciden y tienen el mismo dibujo, se las lleva generando 1 punto a su favor y pasa el turno al siguiente jugador. En caso que las cartas no coincidan, se colocan las cartas en su lugar boca abajo y le toca al otro jugador. El ganador de este juego es quien haya logrado obtener más parejas.



DEMO


```
## Server -> Client
{
  'type': 'Login',
  'username': 'username'
}
```

```
## Client -> Server
{
  'type': 'RoomCreation',
  'LobbyName': 'LobbyName',
  'LobbyPassword': 'Password',
  'LobbySize': <number>,
  'Anfitrion': 'Anfitrion'
}
```

```
## Server -> Client
{
  'type': 'RoomCreationVal',
  'LobbyName' : 'LobbyName'
}
```

```
## Client -> Server
{
  type: 'JoinRoom',
  'LobbyName': 'LobbyName',
  'LobbyPassword': 'Password',
  'username': 'username'
}
```

```
## Server -> Client
{
  'type': 'JoinRoomVal',
  'LobbyName' : 'LobbyName',
  'LobbySize' : 'LobbySize',
  'canJoin' : <true/false>
}
```

```
## Server -> Client
{
  'type' : 'LobbyWaiting',
  'LobbyName' : 'LobbyName',
  'LobbyPassword' : 'LobbyPassword',
  'Anfitrion' : 'Anfitrion',
  'LobbySize' : 'LobbySize',
  'Players' : [<List of players>]
  'Start' : <True/False>
}
```

```
## Client -> Server
{
  'type': 'Lobby'
  'Start' : <True/False>
  'LobbyName': 'LobbyName'
}
```

```
## Client -> Server
{
  'type': 'GenerateGame',
  'LobbyName' : 'LobbyName'
  'Deck' : <deck>
}
```

```
## Server -> Client
{
  'type': 'GenerateGameInfo'
  {
    "lobbyName": "",
    "turnoActual": "",
    "turno": 0,
    "players": [{
      'username': {
        'username' : 'username'
        'score': 'score'
      }, ...
    }], ...
  }
}
```

```

    'username' : 'username'
    'score': 'score'
  }, ...
}], ...
"playersOrder": [<list of players>]
"choice1": 0,
"choice2": 0,
"winner": 0
}
```

```
## Client -> Server
{
  'type' : 'turnUpdate',
  'LobbyName' : 'LobbyName',
  'choice1': 'choice1',
  'choice2' : 'choice2',
  'turnoActual' : 'turnoActual',
  "players": [{
    'username': {
      'username' : 'username'
      'score': 'score'
    }, ...
  }], ...
}
```

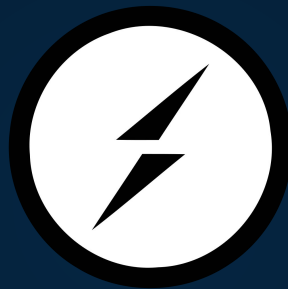
```
## Server -> Client
{
  'type' : 'turnUpdateBroadcast'
  'LobbyName' : 'LobbyName',
  'choice1': 'choice1',
  'choice2' : 'choice2',
  'turnoActual' : 'turnoActual',
  "players": [{
    'username': {
      'username' : 'username'
      'score': 'score'
    }, ...
  }], ...
}
```

HERRAMIENTAS



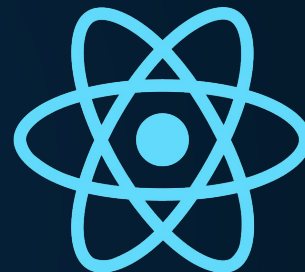
FLASK

Permite la crear aplicaciones web



SOCKETIO

Es una biblioteca basada en eventos para aplicaciones web en tiempo real. Permite la comunicación bidireccional en tiempo real entre clientes web y servidores.



REACT JS

biblioteca Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página

HERRAMIENTAS



PYTHON

Es un lenguaje de programación de alto nivel, orientado a objetos, con una semántica dinámica integrada, principalmente para el desarrollo web y de aplicaciones informáticas.



DIGITAL OCEAN

Es un proveedor de hospedaje en la nube y que cuenta con opciones superiores a métodos tradicionales.

DIFICULTADES



Conexión entre el backend y frontend



Certificado SSL



Utilizar nuevas herramientas



LECCIONES APRENDIDAS



UTILIZAR NUEVAS HERRAMIENTAS

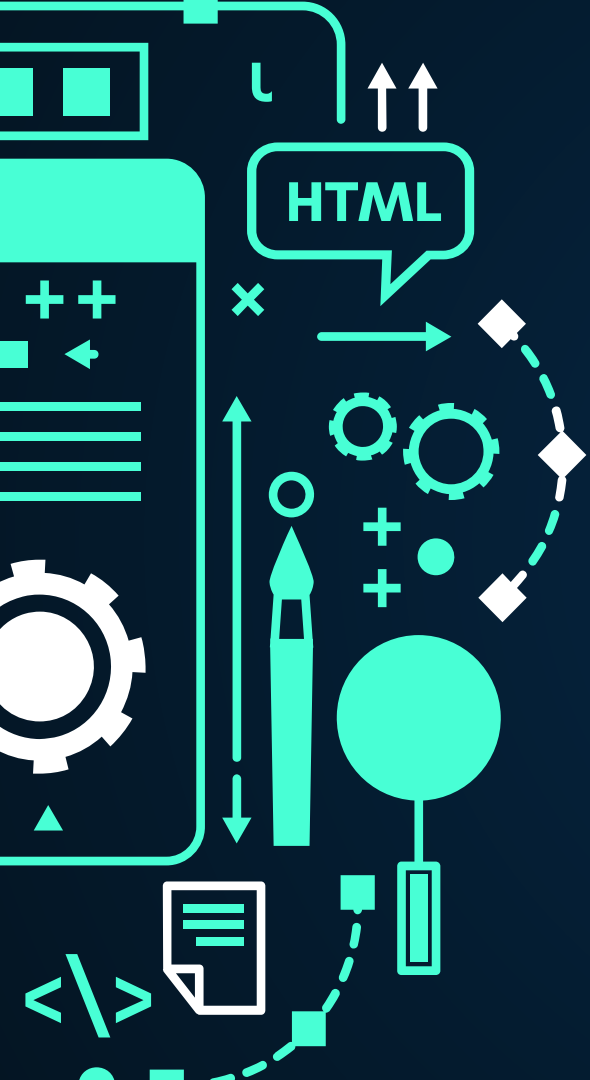


DORMIR ES BUENO



CONFIGURACIÓN DE PUERTOS DE RED





¡GRACIAS!

<https://www.memorygame.ml/>