**Protocolo Bomberman Redes**

Basado en TCP (Orientado a conexión)

1. Conexión:
   1. El cliente envía un mensaje de petición al servido para saber si se puede conectar para jugar una partida. El servido contesta sí o no:
      1. Si, si no se ha cumplido el límite de usuarios.
      2. No, si se cumplió el límite de usuarios o han pasado 2 minutos desde que se conectó el primer usuario.
   2. Luego establecida la conexión con el servido, el cliente envía un mensaje al servidor, en este mensaje va al nombre del usuario, si el servidor recibe el mensaje le contesta al cliente diciéndole que si le llego el mensaje.
   3. Si el cliente no recibe el mensaje por parte del servidor, la aplicación espera 10 seg, si en este tiempo no recibe el mensaje, la aplicación muestra en pantalla que hay un problema en la conexión.
   4. Después de que todos los usuarios estén listo, inicia el juego.
2. Juego:
   1. En cada mensaje que se le envía al servido va:
      1. Posición Actual.
      2. Posición donde puso la Bomba.
      3. Si a muerto por alguna bomba
   2. Cada vez que al servido le llega un mensaje de alguno de sus clientes, el servidor responde diciendo que si le llego y replica ese mensaje a los demás clientes.
   3. Después de replicar el mensaje a los demás clientes, el servido espera respuesta de cada uno de los clientes (diciendo que les llego el mensaje), sino recibe respuesta de algún de los clientes vuelve a enviar el mensaje a ese cliente, sino responde transcurrido un tiempo, el servidor desconecta a ese cliente y espera que a q se vuelva a conectar.
   4. Cuando algún cliente se desconecta, a los demás clientes les aparece que algún cliente se ha desconectado y pone su personaje gris.