

## Nombre del juego: Shadow Hackers

### Descripción general

*Shadow Hackers* es un videojuego multijugador en tiempo real donde varios jugadores se conectan a un servidor central e intentan **hackear nodos virtuales** antes que los demás. Cada jugador compite y coopera simultáneamente en una red compartida.

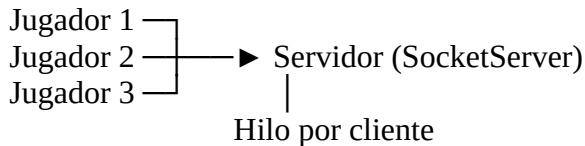
### Objetivo del jugador

- Conectarse al servidor.
- Capturar nodos escribiendo comandos.
- Defender nodos propios de ataques de otros jugadores. (opcional, aquí sería necesario synchronized)
- Ganar puntos por cada nodo controlado.

### Características técnicas

- Arquitectura **cliente-servidor** usando **sockets TCP**.
- El servidor acepta múltiples jugadores simultáneamente usando **multihilos**.
- Cada cliente corre en su propio hilo.
- Comunicación en tiempo real (mensajes de ataque, defensa, estado del mapa).
- Estado del juego sincronizado entre todos los jugadores.

### Arquitectura



### Protocolo de comunicación (los envía el jugador)

**HACK Nodo1.** Intenta capturar el nodo1 (el servidor creará los nodos del 1-10 o los que decidáis)  
**STATUS .** Sigue el estado del juego  
**EXIT.** Sale del juego

**¿Cómo podría este juego desplegarse en un hosting?**

<https://railway.com/>

<https://render.com/>

**¿Qué se debería cambiar del código?**