

## Tareas

R: Rosita      E: Eduardo      L: Lucy

\*R: Ejecución correcta del juego

\*R: Terminar interfaz visual del juego

\*R: Terminar lógica del juego en Java

\*E: Pulir detalles visuales del juego

\*L: Creación de Socket en Java

\*E: Lectura de JSON en Java

\*L: Login correcto dentro del servidor

\*E: Login de manera visual en Java

\*E: Creación correcta del servidor en C

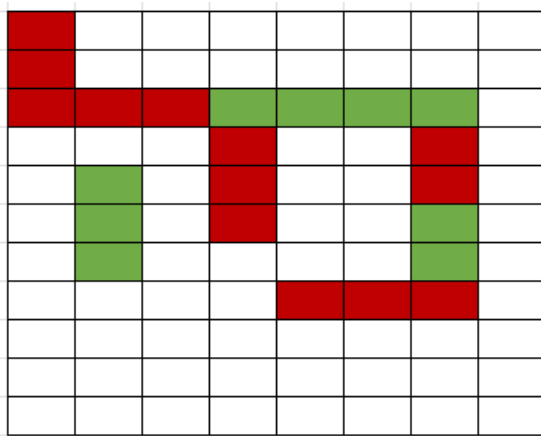
\*L: Creación correcta del cliente en Java

\*Posibles tareas extras

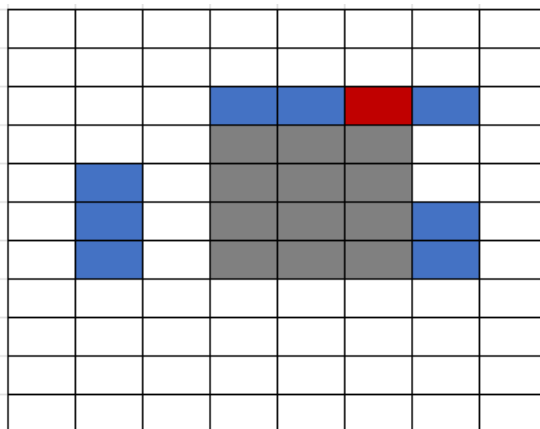
## Parte visual del juego

Se mostrará una matriz de 8X11, en la cual se utilizará una gama de colores para indicar el estado de la casilla. Color blanco significa que la casilla no ha sido utilizada, la casilla verde significa que se ha acertado un barco y la casilla roja que el disparo no ha acertado. Mientras que en la vista del jugador, la colocación de sus barcos se vera de color azul, de color gris aquellos disparos errados, y de color rojo, aquellos disparos acertados. (Propuesta)

Enemigo



Usuario



### **Cómo se interpretarán los mensajes en el lado del Servidor y del Cliente**

\*Transformaremos las matrices en formato JSON delimitándose como 0 aquella casilla sin utilizar, 1 aquella que fue disparada pero no acertó y 2 aquello cuyo impacto fue positivo.