

Flujo de tareas:

0.Programar la estructura básica(cliente/servidor) = **Listo**(**Miguel**)

1.Login y que los usuarios puedan ver a los demás jugadores. (**Miguel**)

2.Control de usuarios(mínimo 2 máximo 4) y se les asigne un color.(nombre del color, sin repetir)

Nota: si otro usuario(5) desea ingresar, no se puede (**Evelyn y Chaux**)

3. Cada uno de los usuarios deben lanzar los dados, el que saque el mayor número es el que inicia y cuando un jugador jugador tenga turno, los demás estarán bloqueados(algoritmos de semaforización)(**Serna**)

Límite de entrega: **Martes 9 Noviembre**

Próxima reunión: **Jueves 11 Noviembre**

Entrega del proyecto: Diciembre 10