

## Edificicios

- **posicion**
- tipo
- vida

## Unidades

- **posicion**
- tipo
- vida

vector<objetos>

## Protocolo

actualizacion = <cant objetos>[<tipo><posicion>]

protocol.sendStateGame(lista<unidades>)

protocol.recvStateGame()

servidor

1) terreno

while(loop){

    Miro la cola de comandos -> ejecuto comando -> modifico estado del juego

    Envio actualizacion del juego en iteracion n

}

Quien modifica el estado del juego : Servidor hace un recv HiloRecv -> recibe operacion -> agrega el comando a la cola

## Tareas

Cliente:

- Dibujar Estado juego

Servidor

- Recibir comando crear unidad