**Proyecto cliente servidor**

**German Andrés Pulido Trujillo**

**Karen Daniela González Murillo**

**Farith Sthifen Guzmán Jimenez**

**Marzo 2020.**

**Fundación universitaria Unipanamericana**

**Ing. Sistemas**

**Desarrollo web**

Contenido

[Introducción 3](#_Toc34874047)

[Marco Teórico 3](#_Toc34874048)

[Especificaciones del juego el ahorcado 3](#_Toc34874049)

[Funcionamiento del juego 3](#_Toc34874050)

[Diagramas 4](#_Toc34874051)

# Introducción

En el presente informe se mostraran los diferentes aspectos relacionados con el desarrollo del juego el ahorcado utilizando la arquitectura de cliente servidor, especificaciones del juego, funcionamiento, y sus diagramas.

# Marco Teórico

## Especificaciones del juego el ahorcado

Para la realización del juego del ahorcado se utilizara una arquitectura de cliente servidor, creando dos clases en java utilizando el IDE NetBeans las cuales serían Servidor Ahorcado y Cliente Ahorcado.

## Funcionamiento del juego

Al iniciar una partida el servidor escogerá a la suerte una palabra a adivinar, la cual previamente está inscrita en el código y evaluara cada letra que escoja el cliente, llevara un conteo de los intentos restantes del jugador.

El conteo de intentos disminuirá cada vez que el usuario se equivoque seleccionando una letra que no se encuentra en la palabra. Por otro lado actualizará las imágenes según sus respuestas, si es correcto dibujara la letra que selecciono en la palabra oculta, de lo contrario si llega a equivocarse empezara a dibujar la clásica figura del ahorcado.

# Diagramas



