

Nombre	Número de control	Usuario del repositorio
Álvaro Guillermo Carrillo Garcia	22440589	guillermogcg19
Jesus Daniel Ruiz Barron	22440100	danyy2002201

## Sistema a desarrollar

### Flip7 - Juego de cartas multijugador en red Cliente-Servidor

 [Liga del repositorio](#)

## Alcance del Proyecto

El proyecto consiste en desarrollar una versión digital del juego de cartas **Flip7** utilizando una arquitectura basada en comunicación Cliente-Servidor. El sistema será capaz de gestionar partidas multijugador en tiempo real, permitiendo la interacción entre usuarios remotos mediante sockets TCP y el uso de una base de datos local (SQLite).

El sistema incluirá **autenticación de usuarios**, registro de estadísticas e historial de puntajes, así como una interfaz gráfica básica que permita experimentar el juego de forma visual y con una estructura intuitiva.

Dentro del alcance definido se contempla:

- **Sistema de registro e inicio de sesión**, almacenando credenciales en una base de datos local.
- **Establecimiento de conexión entre clientes y servidor mediante sockets TCP**, permitiendo la participación simultánea de varios jugadores.
- **Aplicación completa de las reglas oficiales del juego Flip7**, incluyendo objetivos, turnos, penalizaciones y condiciones de victoria.
- **Implementación de cartas numéricas y cartas especiales**, garantizando el funcionamiento correcto de los efectos dentro de la partida.

- **Control y sincronización del turno entre jugadores**, evitando conflictos o inconsistencias en la ejecución de acciones.
- **Registro y almacenamiento del puntaje total de cada jugador**, así como un ranking global basado en partidas previas.
- **Interfaz gráfica funcional (UI)** en versión inicial para interacción del usuario con el sistema.

El alcance está diseñado para entregar una versión funcional jugable, estable y demostrable del sistema Flip7 en un entorno de evaluación real.

### **Limitaciones del MVP**

Dado el tiempo establecido para la entrega de la primera versión del proyecto (MVP), se definieron límites funcionales con el fin de priorizar componentes esenciales y garantizar un producto funcional dentro de los tiempos establecidos.

Las siguientes capacidades **no se incluirán** en la versión inicial, aunque están consideradas para desarrollo posterior:

- **Reconexión automática de jugadores:**  
En caso de pérdida de conexión, el usuario deberá reiniciar la aplicación para volver a unirse a la partida. No existirá recuperación automática del estado previo.
- **Soporte para múltiples salas de juego simultáneas:**  
La primera versión solo permitirá **una partida activa** a la vez. La posibilidad de crear salas independientes (lobby) o partidas paralelas queda fuera de esta entrega.
- **Sistema de chat entre jugadores:**  
La comunicación escrita dentro del juego no estará disponible inicialmente. Los jugadores únicamente interactuarán mediante las acciones del juego.
- **Interfaz gráfica avanzada:**  
Aunque la versión incluirá una UI funcional, no se contemplan animaciones, estilos personalizados, transiciones avanzadas o diseños complejos. La prioridad es la funcionalidad antes que la apariencia visual.

Estas limitaciones permiten asegurar que el enfoque inicial del desarrollo se centre en la estabilidad del juego, la experiencia funcional base y el cumplimiento de los requisitos principales antes de extender funcionalidades adicionales.

