

PROYECTO UNIDAD 5

Realizar un programa en java que simule un juego on-line, debe cumplir con todas las normas estudiadas de una aplicación cliente-servidor.

La aplicación representa un juego en el que desde el servidor se lanzan preguntas a los jugadores conectados y estos responden, si la respuesta es correcta se irán anotando puntos.

Los jugadores deben darse de alta para poder participar, por lo que desde el servidor se pedirán ciertos datos que el cliente debe enviar(nombre, apellido, edad, nick y contraseña). Seria conveniente que todos los datos introducidos se validen a través de patrones.

Una vez creado el nuevo jugador puede empezar a jugar.

Cuando un jugador decida acabar su partida el servidor le devolverá el total de puntos obtenidos durante la partida.

La dinámica del juego es libre, el programador es quien decide como se juega.

Aportaremos seguridad a la aplicación con las siguientes pautas:

- Cuando un cliente ya validado se conecta para jugar, el servidor le manda las reglas del juego firmadas, y el cliente debe validar esas reglas.
- A partir de este momento entre el cliente y el servidor las respuestas del cliente deben ir cifradas.
- Cualquier aportación extra que se le quiera añadir al código para dotarle de mayor seguridad.

NOTA: Para que el proyecto sea válido al menos tiene que funcionar con dos jugadores.

Normas de entrega:

- Fecha de entrega: Viernes 17 de Diciembre. Se entregara el código junto a la documentación del mismo.
- Presentación y defensa: Lunes 20 de Diciembre. Cada alumno tendrá 10 minutos para exponer su proyecto, durante la exposición puede ser interrumpido para cualquier explicación requerida por parte de la profesora.