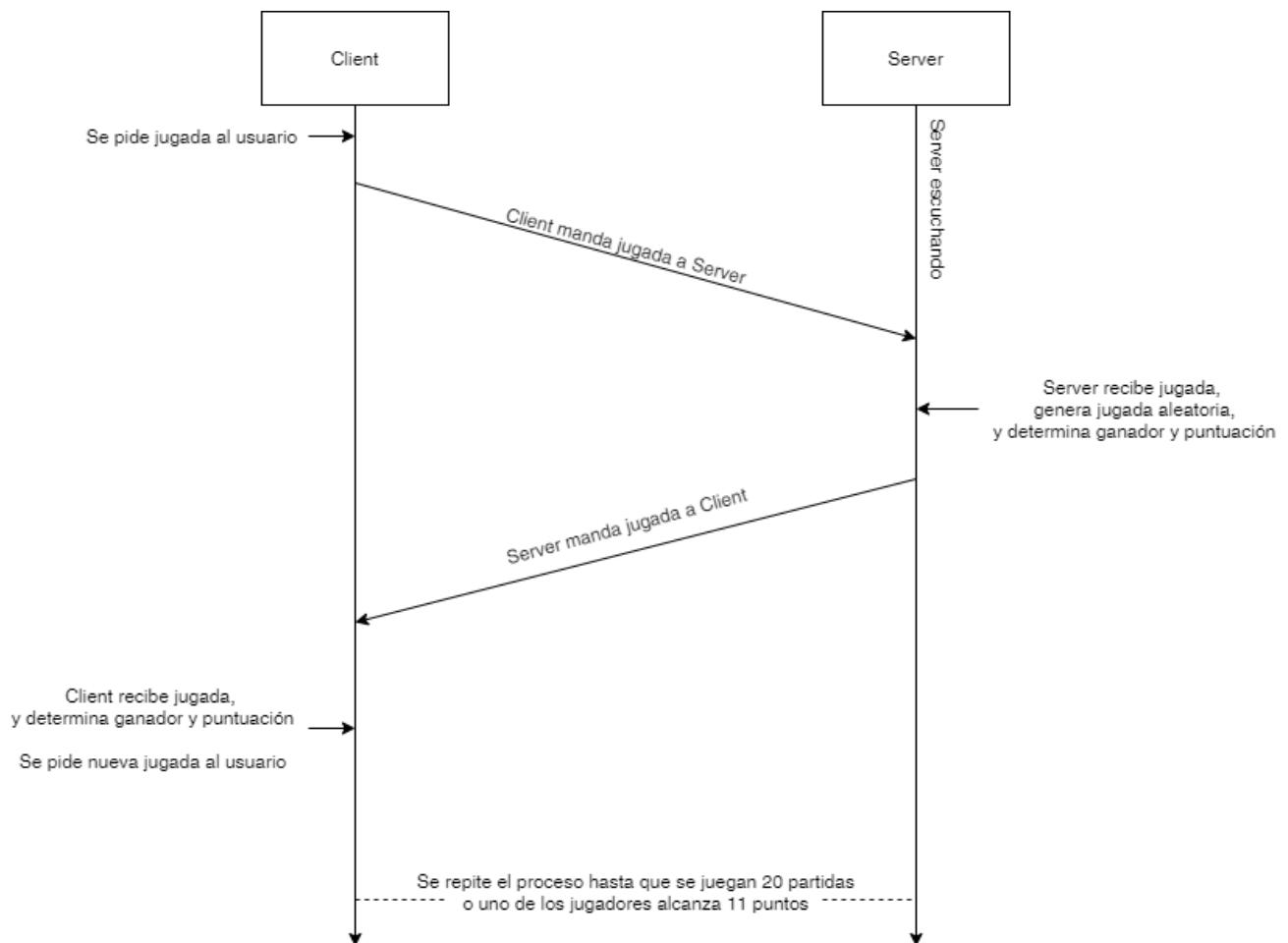


## Actividad 2

**Elección de protocolo TCP:** para asegurar que el orden de las jugadas se respeta, ya que se trata de un juego por turnos.

### Cronograma de comunicaciones cliente y servidor



**Postmortem:** los hilos deberían dejarse en background usando `detach()` para que el servidor pueda manejar varias partidas simultáneamente.

Sin embargo, una vez establecida la conexión con un segundo cliente se han encontrado problemas a la hora de volver lanzar jugadas desde la primera partida. Por ello, se ha optado usar `join()` para que el funcionamiento sea estable, aunque ello implica que el segundo cliente debe esperar a que termine la partida del cliente anterior.