

	TRABAJO PRÁCTICO: 8	Nro. TP:8 Versión: 01
---	----------------------------	--

Carrera/s:Ingeniería Informática (0502)
Materia: Sistemas Distribuidos
Año de cursado: Primer Semestre de 2025
Fecha de entrega: 03/06/2025

ID-Alumno	APELLIDO, Nombres	Correo Electrónico
000-17-8761	Parral, Ignacio Martin	ignacio.parral@comunidad.ub.edu.ar
000-17-3357	Zelada Orellana, Marioly	marioly.zelada@comunidad.ub.edu.ar
000-20-0999	Gonzalez, Manuel	manuel.gonzalezgamit@comunidad.ub.edu.ar
000-17-3432	Flores, Tobias	tobias.flores@comunidad.ub.edu.ar

Grilla de calificación

Indicador	Competencia técnica	Compleitud	Calidad de presentación
Muy Bien			
Bien			
A corregir			
NOTA			

Indicadores de Calidad:

- Competencia técnica: incluye todos los materiales técnicos necesarios, incorpora correctamente la teoría aprendida
Comentario:
.....
- Compleitud: grado de completitud técnica del producto entregado
Comentario:
.....
- Presentación: claridad y estructura, gramática, legibilidad, apariencia, incluye carátula, objetivo del TP, índice, contenidos solicitados, referencias, etc.
Comentario:
.....

Comentario adicional del Estudiante:

Comentario adicional del Profesor:

Firma del profesor que corrige el TP:

MANUAL DE USO

1. Introducción

Este manual explica cómo ejecutar y utilizar una aplicación de Tatetí desarrollada en Python con una arquitectura cliente-servidor. El servidor gestiona múltiples partidas simultáneas y los clientes permiten a los jugadores conectarse y competir entre sí mediante una interfaz gráfica.

2. Requisitos

- Python 3 instalado en el sistema.
- Archivos del programa: server.py y client.py.
- Conexión de red local (localhost).

3. Ejecución del Servidor

1. Abrir una consola.
2. Navegar a la carpeta donde se encuentra el archivo server.py.
3. Ejecutar el siguiente comando:
`python server.py`
4. El servidor quedará en espera de conexiones de clientes.
5. Debe permanecer abierto mientras se desarrollan las partidas.

4. Ejecución de los Clientes

1. Por cada jugador, abrir una nueva consola.
2. Navegar a la carpeta donde se encuentra el archivo client.py.
3. Ejecutar el cliente con el siguiente comando:
`python client.py`
4. Se abrirá una ventana gráfica con el menú del juego.
5. El jugador puede elegir entre 'Jugar' o 'Salir'.

5. Flujo del Juego

- El objetivo del juego es alinear tres símbolos iguales ('X' o 'O') en fila, columna o diagonal antes que el oponente.
- Cuando dos jugadores eligen 'Jugar', el servidor los empareja automáticamente.
- Aparece una nueva ventana para jugar al Tatetí, con símbolo asignado ('X' o 'O').
- Cada jugador realiza un movimiento por turno, haciendo clic en una celda vacía del tablero.
- Una vez hecho el movimiento, el turno pasa al oponente.

- Al finalizar la partida (ganador o empate), se vuelve al menú inicial.
- Se pueden iniciar nuevas partidas sin cerrar la aplicación.

6. Cierre del Programa

- Para salir del juego, cada cliente puede presionar el botón 'Salir'.
- El servidor puede cerrarse presionando Ctrl+C en la consola donde fue iniciado.