

Práctica 2 Redes

Organización del proyecto

La práctica se divide en dos ficheros:

- **client**: Contiene todos el código necesario para el programa cliente.
- **game**: Contiene tanto el código del juego como el del servidor al que se conectará el cliente.

Primeros pasos

Dentro de ambas carpetas debe ejecutar los siguientes comandos:

```
mkdir build  
cd build  
cmake ..  
make
```

Ejecución

Para ejecutar los proyectos debemos ejecutar los siguientes comandos.

En la carpeta **/client/build**:

```
./client
```

En la carpeta **/game/build**:

```
./server
```

Autores

- Francisco de Paula Algar Muñoz
- María Teresa Alba Rueda