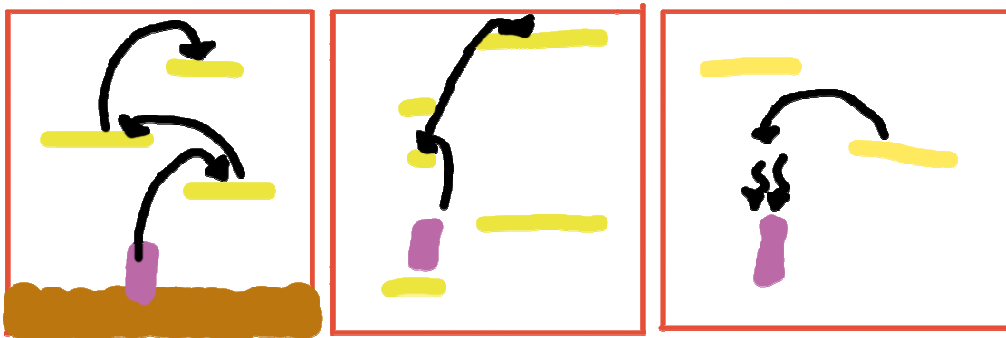


Tarea 1: Ice Climbers distribuido

El objetivo de esta tarea será implementar una versión simplificada del popular juego Ice Climbers® en una modalidad distribuida, utilizando Java RMI. Un video de este juego lo pueden encontrar en:

<https://www.youtube.com/watch?v=0nzBivwWI4A>.

En que consiste el juego



El juego consiste en una competencia de múltiples jugadores que deben ir escalando un escenario. Este escenario se irá desplazando a medida que algún jugador alcanza la plataforma superior.

Cada jugador tiene inicialmente N vidas. Si un jugador desaparece del escenario, pierde una vida. El juego continúa hasta que sólo quede un jugador con al menos una vida.

Los jugadores pueden colisionar y producir un rebote entre ellos, permitiendo una descarnada competencia por quien se mantiene con vida.

Se les ha provisto con este enunciado un esqueleto del juego en modalidad para dos jugadores que juegan en la misma máquina.

Evaluación

1.0	Si el código no compila o no se puede jugar entre 2 jugadores remotos.
4.0	Si dos jugadores remotos pueden participar de un juego con toda la lógica del juego funcionando.
5.0	Si más de dos jugadores pueden participar de un mismo juego simultaneo (con un tope de 4 jugadores).
6.0	Si su juego incorpora una opción de inicio "Todos juntos" es decir, que al ejecutarlo con un parámetro "-n 4", el juego espere hasta que hayan al menos 4 jugadores para empezar la partida.
7.0	Si al terminar la partida del juego, se despliega un ranking con los jugadores y sus puntajes (correspondientes a esa partida), y se da la opción de volver a jugar una revancha (para lo que cada jugador debe confirmar querer volver a jugar).

Observaciones

- En esta tarea no se evaluará soporte a fallos, por lo que pueden considerar que cada jugador se conecta correctamente y no sufre problemas de desconexión repentino (cierre del juego por ctrl+c por ejemplo), pero sí se descontará puntaje en caso de quedar objetos zombies de juegos anteriores al momento de jugar una revancha.
- El valor de N debe ser pasado como parámetro al momento de ejecutar el juego.
- La tarea será evaluada en los equipos del laboratorio del 4to piso. Prepare su tarea para recibir parámetros de conexión como argumentos y pruébela en dicho laboratorio.
- La tarea se puede hacer en grupo de máximo 3 personas.

Agradecimientos a la profesora Nancy Hitschfeld por la idea del juego.