Máximo 5 usuarios, mínimo 2. Después de 2 jugadores, máx. 2 min de espera

Interfaz gráfica:   
  Círculo 2D

Aumenta su tamaño con cada “alimento” y sumar puntos con cada alimento

TCP para transmisión cliente – servidor. Remover los alimentos a todos los jugadores

Eliminar oponente, sumar puntos si y solo si la dimensión > dimensión rival, y está encima de él durante 2 segundos

SI dimensión del rival es más grande y está encima más de 2 segundos, el jugador perderá la partida, el sistema deberá GUARDAR el puntaje que sumó durante la partida

Notificación “ha perdido el juego”

Login a la plataforma

Si es un Jugador nuevo, Crear cuenta: correo, nickname y password

Si ya ha creado una cuenta, el sistema permite ingresar solo su correo y password

Límite del juego: 5 minutos para cerrar y dar el ganador de esa partida

**OPCIONAL**: Crear un podio en la interfaz para el I, II y III puesto, mostrar a todos los jugadores

* Movimiento del jugador con el mouse
* Implementar SSL para el login

**PRÁCTICO 2**

Corregir errores pt.1

Streaming (UDP)

GUI de streaming, **solo sí**, fue después de empezado o si lo desea.

Esta permite ver todo el plano del juego (consultar hilos SYNCRONIZED)

Chat sobre GUI de streaming: comentarios en vivo y en directo, **debe usar TCP**

Canción a los clientes durante el desarrollo de la partida, **debe usar UDP**

**BONUS:** Los espectadores escuchan la misma canción que escuchan los jugadores durante el juego