

Tp Final:

Ciudad:

- Autos Blancos:
  - Sacan mercadería de la fábrica (Buffer ilimitado)
  - Cuando tienen mercadería la llevan al depósito (Buffer limitado)
- Autos Azules:
  - Sacan mercadería del depósito (si hay)
  - Llevan mercadería al mercado (Buffer ilimitado)
- Auto Rojo (jugador):
  - Roba mercadería de los autos (blancos o azules) que tienen
  - Si tiene mercadería y lo choca otro auto que no tenga se la roba
  - Tiene que llevar la mercadería a su guarida

Los autos, esquinas, mercado, fábrica, depósitos son objetos colisionables. Dependiendo de con que colisiona como se comporta el objeto. En las calles si los autos chocan no tienen que pasar uno encima del otro.

Se puede jugar de a un jugador o de a 2 por red (sockets)

Requerimientos Mínimos:

- 4 esquinas
- todas las calles doble mano
- tiene que existir al menos un mercado, una fábrica, un depósito y una guarida
- Diagramas UML (en alto nivel):
  - Casos de Uso
  - Secuencias
  - Clases

Criterios:

No dediquen gran tiempo a la interfaz

Se puede usar el software desarrollado por Florencia Caro e Ignacio Furey