**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Sistemas Distribuidos |
| PROYECTO: | Programa Cliente-Servidor Socket |
| GRUPO: | Grupo II |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:**  **28/08/2019** | ASISTENTES: Daniela Oñate, Charlotte Soto, Diego Valencia | |
| **DESARROLLO** | 1. Se investigó sobre el programa a desarrollar en Socket. 2. Instalación de los programas necesarios para el desarrollo del proyecto. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Seleccionar el juego a desarrollar con Socket. 2. Iniciar la programación. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cómo implementar el juego seleccionado con Socket? | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 04/09/2019 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | 1. Búsqueda e investigación de juegos para implementar con Socket. **RESPONSABLE**: Daniela Oñate, Charlotte Soto, Diego Valencia. 2. Implementación del programa. **RESPONSABLE**: Daniela Oñate, Charlotte Soto, Diego Valencia. |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Estado de la implementación del programa. |