**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Sistemas Distribuidos |
| PROYECTO: | Conexión con sockets |
| GRUPO: | 5 (V) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:**  **23/08/2019** | **ASISTENTES**:  Iván Cardemil.  Patricio Tudela. | |
| **DESARROLLO** | 1. Se establecieron las reglas del juego. 2. Se estableció el diseño final de la interfaz. 3. Se programaron las reglas del juego y se iniciaron las primeras pruebas de jugabilidad. | |
| **SUGERENCIAS** | - | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. Ajuste de interfaz a lo planeado. 2. Capacidad de realizar revanchas. 3. Desconexión del socket. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 28/08/2018 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | 1. Análisis y diseño de revanchas, Nicknames de los jugadores. Contadores de partidas. Cierre del socket.  **RESPONSABLE**: Ivan Cardemil.  Patricio Tudela  2. Programación revanchas, Nicknames de los jugadores.  **RESPONSABLE**: Ivan Cardemil    3. Programación contadores de partidas, cierre del socket.  **RESPONSABLE**: Patricio Tudela |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Ajustes de Interfaz. 2. Jugabilidad. 3. Robustez. 4. Ajustes de conexión Cliente-Servidor. |