**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Sistemas Distribuidos |
| PROYECTO: | Programa C/S Socket |
| GRUPO: | Grupo II |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:**  **04/09/2019** | ASISTENTES: Daniela Oñate, Charlotte Soto, Diego Valencia. | |
| **DESARROLLO** | 1. Implementación de la estructura básica de un programa C/S. 2. Se eligió el juego a implementar, el cual será “¿Adivina Quién?”. 3. Desarrollo del informe a entregar. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Desarrollar una interfaz gráfica para el juego a implementar. 2. Respecto al juego, tener preguntas y respuestas genéricas | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cuáles son los puntos a presentar en el informe solicitado? 2. ¿Cuáles son los temas respecto a la implementación que se deben presentar el día 11/09/2019? | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 11/09/2019 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | **RESPONSABLES**: Daniela Oñate, Charlotte Soto, Diego Valencia.   1. Implementación del juego. 2. Desarrollo del informe. 3. Desarrollo de la presentación |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Finalización de la implementación del juego. 2. Finalización del informe y entrega para el día 08/09/2019. 3. Finalización de la presentación a realizar el día 11/09/2019. |