

## **Cosas para entrega final**

### Lista de cosas hechas

#### Client:

main: la estructura que maneja los hilos.

#### Hilos:

GuiLoop: se encarga de los gráficos con la biblioteca de sdl

EventListener: escucha los eventos del teclado, también usa SDL.

Updater: Se encarga de comunicar las actualizaciones entre el servidor y los gráficos.

Mapper: Mapea los eventos de las teclas presionadas a acciones.

#### Protocolo

#### Server:

main: estructura que maneja los hilos.

Hilos: Game, client\_listener, client\_sender y client\_receiver

#### Protocolo

#### Entidades

#### Common:

Se creó la carpeta common que contiene los enums, structs y clases comunes entre el servidor y cliente del proyecto además de las clases socket, threads y queue brindados por la cátedra, ligeramente modificados..

### Lista de cosas haciendo:

- Hernán: ticks entidades (colisiones)
- Mariano: mapas
- Matías: render y animaciones
- Lara: game manager (lobby y protocolo relacionado a partidas desde el server)

### Lista de cosas para hacer en general

- Dejar conectado en su totalidad el lobby del cliente.
- Hacer lobby y game manager del servidor.
- Integrar gameloop con mapas.
- Sumar las animaciones correspondientes a cada acción.