

Resumen de procedimientos de la práctica

Semana 11 (20%):

1. (2% **generales.c**)
funció siguiente_jugador(jugador: enter, num_jugadores: enter)
retorna enter és;
2. (2% **generales.c**)
funció entero_aleatorio_acotado (min: enter, max: enter)
retorna enter és;
3. (2% **generales.c**)
funció caracter_aleatorio_acotado (inf: caràcter, sup: caràcter)
retorna caràcter és;
4. (2% **tablas.c**)
funció tb_dentro_limites (f: enter, c: enter, nfilas: enter, mcols: enter) retorna booleà és;
5. (5% **tablas.c**)
funció tb_busca_orientacion (matriz: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter, nfilas: enter, mcols: enter, var f: enter, var c: enter, orientacion: enter, caracter: caràcter) retorna booleà és;
6. (5% **tablas.c**)
funció tb_orientaciones (matriz: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter, nfilas: enter, mcols: enter, f: enter, c: enter, caracter: caràcter, var orientaciones: taula [] de caràcter)
retorna enter és;
7. (2% **othello.c**)
funció ot_cambia_color (color_ficha: caràcter) retorna caràcter és;

Semana 12 (18%):

8. (2% **generales.c**)
acció escribe_fecha (fecha: fecha_t) és;
9. (2% **othello.c**)
acció ot_tablero_inicial (var tablero: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter, dim: enter) és;
10. (7% **othello.c**)
acció ot_lee_jugador (var jugador: jugador_t, color: caràcter) és;
11. (7% **othello.c**)
acció ot_obtener_datos_jugador (jugador: jugador_t, var nombre: taula[] de caràcter, var color: enter, var maquina: booleà, var puntuacion: enter) és;

Semana 13 (31%):

12. (10% othello.c)

acció ot_inicio () és;

13. (7% othello.c)

funció ot_guarda_juego (nom_fichero: taula [] de caràcter,
tablero: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter, dim: enter,
jugadores: taula[] de jugador_t, turno: enter) retorna enter és;

14. (7% othello.c)

funció ot_recupera_juego (nom_fichero: taula [] de caràcter,
var tablero: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter, var dim: enter,
var jugadores: taula[] de jugador_t, var turno: enter)
retorna booleà és;

15. (7% othello.c)

acció ot_ordena_records (var records[]: taula[] de record_t, dim: enter) és;

Semana 14 (31%):

16. (7% othello.c)

funció ot_decide_casilla_auto (tablero: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter,
dim: enter, var f: enter, var c: enter, jugador: jugador_t)
retorna booleà és;

17. (7% othello.c)

funció ot_decide_casilla_manual (tablero: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter,
dim: enter, var f: enter, var c: enter, jugador: jugador_t)
retorna booleà és;

18. (7% othello.c)

acció ot_crea_juego (var tablero: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter,
var dim: enter, var jugadores: taula[] de jugador_t,
var turno: enter) és;

19. (10% othello.c)

funció ot_juega (var tablero: taula [] [MCOLS_MAX] de caràcter, int dim,
var jugadores: taula[] de jugador_t, var turno: enter)
retorna booleà és;