
Trabajo práctico integrador - Tema 1

Dificultad: Difícil

Categoría: Juego en consola

Cantidad máxima de integrantes: Dos

Greed

Greed es una variante del juego Push your luck desarrollado en el año 1990 por Bob Lancaster para MSDOS.

El mismo es un juego de dados que consiste en una serie de tres rondas en las cuales los jugadores deberán tirar dos dados llamados Bloqueadores y numerosas tiradas de hasta cinco dados.

Por cada tirada de una ronda se deberán sumar todos los dados de la tirada cuyos valores no coincidan con los dados bloqueadores. Cada dado cuyo valor sea igual al de un dado bloqueador es un dado que no podrá utilizarse en la siguiente tirada disminuyendo así la cantidad de dados a tirar.

Luego de cada tirada, se le debe preguntar al usuario si desea continuar tirando o no. En caso negativo, se sumarán los puntos acumulados en la ronda y será el turno del próximo jugador (en el modo de dos jugadores) o comenzará la próxima ronda (en el modo de un jugador).

En caso de que el jugador decida seguir jugando en la ronda, se tirarán nuevamente los dados correspondientes y se procederá a la acumulación de puntos de esa tirada y así hasta que termine la ronda.

Una ronda también puede finalizar si el jugador se queda sin dados disponibles para tirar (recordar que cada dado igual a un dado bloqueador se elimina para la próxima tirada). Con la diferencia, de que si un jugador en una ronda se queda sin dados disponibles, el puntaje acumulado para esa ronda será de cero.

Esto le supone al usuario decidir entre seguir tirando dados para acumular más puntos, con el riesgo de perderlo todo o dejar de tirar dados en la ronda y asegurar los puntos hasta el momento.

Ejemplo de dos rondas de un juego en modo un jugador:

Ronda 1

Puntos totales 0

Puntos ronda 23

Bloqueadores

4	5
---	---

Tirada						Suma	¿Seguir jugando?
#1	4	6	6	4	3	15	S
#2	2	3	2			22	S
#3	4	5	1			23	N

Ejemplo de la primera ronda en la cual el jugador la finaliza por su propia voluntad.

Ronda 2

Puntos totales 23

Puntos ronda 0

Bloqueadores

1	1
---	---

Tirada						Suma	¿Seguir jugando?
#1	5	6	2	6	5	24	S
#2	2	3	2	2	6	39	S
#3	1	5	6	6	3	59	S
#4	5	5	6	6		81	S
#5	1	1	1	1		0	

Ejemplo de la segunda ronda, la cual se finaliza por quedar sin dados para seguir tirando.

Interfaz

El programa debe contar con un menú principal como el siguiente:

```
GREED
-----
1 - MODO UN JUGADOR
2 - MODO DOS JUGADORES
3 - ESTADÍSTICAS
4 - CRÉDITOS
-----
0 - SALIR
```

Modo un jugador

Debe permitir a un jugador comenzar una nueva partida de Greed. Antes de iniciar, deberá solicitar su nombre. Al finalizar la partida, en caso de ser el puntaje más alto, se deberá registrar su nombre y dicho puntaje.

Modo dos jugadores

Debe permitir a dos jugadores comenzar una nueva partida de Greed. Antes de iniciar, deberá solicitar ambos nombres. Al finalizar la partida, en caso de que alguno sea el puntaje más alto, se deberá registrar su nombre y dicho puntaje.

Estadísticas

Deberá mostrar, si existe, el nombre y el puntaje del jugador que haya obtenido el puntaje más alto. Tener en cuenta que al cerrar la aplicación el puntaje se restablecerá.

Créditos

Deberá mostrar el nombre del equipo (inventar uno) junto con sus respectivos legajos, apellidos y nombres.

Salir

Debe salir del programa.

Links de interés

- [#1](#): Juego original disponible para jugar online.
- [#2](#): Demostración del juego original (en inglés).