

75.41 - Algoritmos y Programación II

Cátedra Ing. Patricia Calvo - 2er cuatrimestre 2021

Trabajo Práctico 2: TATETI V2.0

Objetivo

Generar una pieza de software que simule el funcionamiento del juego Tateti en su versión multi Jugador.

Enunciado

Tateti es un juego de mesa para varios jugadores en el que se introducen X fichas en un tablero de N por M por Z con el fin de alinear las fichas en una línea recta, ya sea horizontal, vertical o diagonal. Por cada turno cada jugador ingresa una ficha y luego de tener todas las fichas en el tablero se pueden mover en el sentido horizontal o vertical o profundo.

Cada jugador podrá tener hasta C cartas en su mano, pudiendo jugarlas después de su turno. Los tipo de cartas disponibles son:

- a) Hacer perder un turno a un jugador
- b) Bloquear una ficha de otro jugador
- c) Anular un casillero del tablero
- d) Volver atrás una jugada del turno.

El grupo debe añadir 2 tipos de cartas más, inventando su funcionalidad. Al iniciar cada turno, se reparte una carta a cada jugador.

Interfaz de usuario

Toda la interfaz de usuario debe estar basada en texto. El estado del tablero tiene que mostrarse usando caracteres dispuestos en filas y columnas. Por ejemplo, usando ‘ ’ para representar un casillero vacío, y una letra distinta para representar un casillero ocupado por cada jugador. Además, después de cada turno, el programa debe exportar el tablero en un archivo bitmap con el estado del tablero.

No es necesario que se limpie la pantalla, simplemente escribir el estado del tablero luego de cada jugada.

Cuestionario

Responder el siguiente Cuestionario:

- 1) ¿Qué es un svn?
- 2) ¿Que es una “Ruta absoluta” o una “Ruta relativa”?

Normas de entrega

Trabajo práctico grupal: 6 personas. Cada grupo deberá definir un nombre.

Reglas generales: respetar el Apéndice A.

Se deberá subir un único archivo comprimido al campus por grupo, en un link que se habilitará para esta entrega. Este archivo deberá tener un nombre formado de la siguiente manera:

NombreDelGrupo-TP2.zip

Deberá contener los archivos fuentes (no los binarios), el informe del trabajo realizado, las respuestas al cuestionario, el manual del usuario y el manual del programador (Todo en el mismo PDF).

La fecha de entrega vence el día jueves 02/12/21 a las 23.59hs.

Se evaluará: funcionalidad, eficiencia, algoritmos utilizados, buenas prácticas de programación, modularización, documentación, gestión de memoria y estructuras de datos.

Apéndice A

- 1) Usar las siguientes convenciones para nombrar identificadores.
 - a) Clases y structs: Los nombres de clases y structs siempre deben comenzar con la primera letra en mayúscula en cada palabra, deben ser simples y descriptivos. Se concatenan todas las palabras. Ejemplo: Coche, Vehiculo, CentralTelefonica.
 - b) Métodos y funciones: Deben comenzar con letra minúscula, y si está compuesta por 2 o más palabras, la primera letra de la segunda palabra debe comenzar con mayúscula. De preferencia que sean verbos. Ejemplo: arrancarCoche(), sumar().
 - c) Variables y objetos: las variables siguen la misma convención que los métodos. Por Ejemplo: alumno, padronElectoral.
 - d) Constantes: Las variables constantes o finales, las cuales no cambian su valor durante todo el programa se deben escribir en mayúsculas, concatenadas por "_". Ejemplo: ANCHO, VACIO, COLOR_BASE.
- 2) El lenguaje utilizado es C++, esto quiere decir que se debe utilizar siempre C++ y no C, por lo tanto una forma de darse cuenta de esto es no incluir nada que tenga .h, por ejemplo `#include <iostream>` .
- 3) No usar sentencias 'using namespace' en los .h, solo en los .cpp. Por ejemplo, para referenciar el tipo string en el .h se pone `std::string`.
- 4) No usar 'and' y 'or', utilizar los operadores '&&' y '||' respectivamente.
- 5) Compilar en forma ANSI. Debe estar desarrollado en linux con eclipse y g++. Utilizamos el estándar C++98.
- 6) Chequear memoria antes de entregar. No tener accesos fuera de rango ni memoria colgada.
- 7) Si el trabajo práctico requiere archivos para procesar, entregar los archivos de prueba en la entrega del TP. Utilizar siempre rutas relativas y no absolutas.
- 8) Entregar el informe explicando el TP realizado, manual de usuario y manual del programador.
- 9) Comentar el código. Todos los tipos, métodos y funciones deberían tener sus comentarios en el .h que los declara.

10) Modularizar el código. No entregar 1 o 2 archivos, separar cada clase o struct con sus funcionalidades en un .h y .cpp

11) No inicializar valores dentro del struct o .h.

12) En el TP 2 no se puede utilizar bloques grandes de memoria contigua.

13) Si cualquier estructura de control tiene 1 línea, utilizar {} siempre, por ejemplo:

```
for(int i = 0; i < 10; i++) {  
    std::cout << i;  
}
```