

Funciones a desarrollar Scala

Alberto Vicente, Andres Higuera, Jorge Cabrejas

- Cambiar dos diamantes adyacentes
 1. dos posiciones y el tablero como entrada
 2. Tablero modificado como salida
- Eliminar 3 coincidentes en una línea
 1. Tablero como entrada
 2. Tablero sin las coincidentes como salida
- Cuando una se elimine que todas las de encima bajen y se genere una aleatoria arriba del todo
 1. Tablero con huecos como entrada
 2. Tablero relleno como salida
- Control de turnos
 1. eliminar todas las coincidentes a 3
 2. mover para rellenar huecos
 3. si se generan mas coincidentes volver al paso 1
 4. Pedir al jugador dos casillas para intercambiar
- Generar tableros 7x9 de hasta 6 colores
- Bucle general que permita hacer ciclas todas estas funciones
 1. Termina cuando se bloquea el tablero

Para organizarnos miraremos entre los tres la estructura general del proyecto, tanto el bucle general o main, y los tipos que se usaran en las entradas y salidas de las funciones. Y en cuanto a las funciones, de la primera se encarga Alberto , de la segunda Andrés y la tercera Jorge, las demás forman parte de la estructura general y las miraremos juntos