

Manual Tecnico Solitario

El software desarrollado es una version para consola del juego de solitario. La compilacion del mismo es individual en cada computador debido al lenguaje de programacion utilizado, para lo cual se proporciona un Makefile que permitira simplificar el proceso, el comando para la compilacion es el siguiente:

```
make solitaire
```

EL software tendra un funcionamiento optimo en cualquier sistema operativo, el unico requisito es que se ejecute en una terminal con un fondo claro, ya que los colores utilizados en la interfaz grafica (rojo y negro) seran visibles solamente en ese entorno.

Caracteristicas:

Lenguaje de programacion: C++.
Paradigma: Orientado a objetos.

Distribucion de las clases:

Clases entidad:

- Card.
- DoublyLinkedList.
- Node.
- Queue.
- Stack.

Clases de control:

- CardCreator.
- MovementDriver.
- Printer.
- Shuffler.

Estructuras de datos utilizadas:

- Listas doblemente enlazadas.
- Colas.
- Pilas.

Lista doblemente enlazada:

Estructura de datos que consiste en un conjunto de nodos enlazados secuencialmente. Cada nodo contiene tres campos, dos para los llamados enlaces, que son referencias al nodo siguiente y al anterior en la secuencia de nodos, y otro más para el almacenamiento de la información.

Pila:

Estructura de datos que permite almacenar y recuperar datos, siendo el modo de acceso a sus elementos de tipo LIFO (Last In, First Out, «último en entrar, primero en salir»)

Cola:

Estructura de datos caracterizada por ser una secuencia de elementos en la que la operación de inserción push se realiza por un extremo y la operación de extracción pull por el otro. También se le llama estructura FIFO (First In First Out), debido a que el primer elemento en entrar será también el primero en salir.