



UTEC

UNIVERSIDAD DE INGENIERÍA
Y TECNOLOGÍA

Integrantes:

Gabriel Spranger

Benjamín Díaz

Rodrigo Céspedes

2019

POO II LUDO Proyecto Final

Presentación de proyecto de POOII:

Para el proyecto de POOII se presentará una versión del juego 'Ludo'.
Este proyecto busca unificar los conocimientos vistos a lo largo del ciclo.

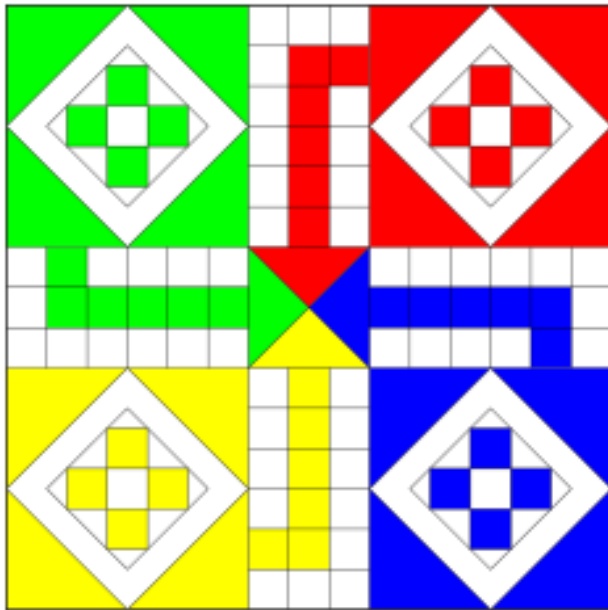
Para este juego, se utilizara:

- POO
- SFML
- STL

Clases que se utilizaran:

- Casilla
La clase que almacenará las coordenadas, esta casilla tiene booleanos que determinan sus propiedades y cómo esta interactúa con las fichas.
- Dado
Retorna un número random entre de 1 a 6 cuando es presionado.
- Dado Result
Le asigna el número lanzado por el dado al turno y retorna un texto informativo.
- Ficha
Token para cada jugador.
- Jugador
Clase que representa a cada participante.
- Tablero (SFML)
Clase que ensambla las casillas y así crea el tablero.
- Window (SFML)
Ventana donde se hará un *display* del juego. Maneja parte de la lógica y está encargada de dibujar los sprites de algunas clases.

Tablero que vamos a utilizar (obtenido de internet)



Dinámica del juego

Para jugar esta versión de lugo, es importante tomar en cuenta los siguientes puntos:

- La partida se juega con una cantidad de 2 a 4 jugadores.
- Al comenzar el juego, se debe especificar el número de jugadores y el nombre que va a tener cada uno. El color de cada jugador se elige al azar.
- Para sacar una ficha de tu casa, es necesario sacar el número 6 con el dado. No puedes poner una ficha en juego si el lugar de comienzo está ocupado por otra ficha tuya, si lo intentas hacer o si no sacas 6 cuando tengas todas las fichas en casa, perderás el turno.
- Cada jugador tiene su turno donde puede lanzar el dado. El jugador se mueve 'x' casillas, donde 'x' es el número que se obtuvo por lanzar el dado.
- Si sacas 6 en el dado, se te otorga la posibilidad de jugar de nuevo. Si te sacas tres 6's seguidos, pierdes tu turno por suertudo.
- Si tu ficha cae en una casilla donde había otra ficha, esta ficha se va a la casa de su color respectivo. El jugador cuya ficha fue desterrada en este turno, tendrá que volver a sacar 6 para poner su ficha en juego.
- Cada jugador, luego de avanzar el número de casillas necesarias, entra a su zona segura. Solo ese jugador puede entrar a su zona segura.

- La casilla destino se encuentra al final de la zona segura. Para llegar ahí se necesita tirar el dado y que el número obtenido sea el exacto para llegar a la casilla destino, de lo contrario la ficha no se moverá y se perderá el turno.

- Gana el que logra meter sus 4 fichas a la casilla destino.

Instrucciones de juego

Paso 1: Se seleccionará el número de jugadores y el juego asignará los colores para cada jugador.

Se ha iniciado el juego, habrá aparecido una pantalla con el tablero y un botón de dado al centro de éste*

Paso 2: El primer jugador presionará el dado y desarrollará su turno según las instrucciones.

Paso 3: Repetir la misma dinámica con todos los jugadores en orden hasta que haya un ganador.