



AYUDANTÍA INTENSIVA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Ayudante
Nicolás Rojas

Sábado 12 de Abril, 2025.

ACTIVIDADES

En un mundo utópico donde las ardillas se apoderaron de la sociedad, los humanos han decidido perturbar esta paz y rebelarse para recuperar el control, por un lado, tenemos el ejercito protector de la paz liderado por Emma Ardilla Rabiosa el cual busca mantener el mundo utópico, por otro lado, tenemos a Martín Negro Huasquino líder de la rebelión humana que busca recuperar la falsa gloria de la humanidad.

En esta ocasión eres del bando bueno (ardillas) y has filtrado información sobre las líneas de ataque de los humanos, ahora debes generar un simulador del campo de batalla para lograr una ventaja estratégica.

Recibirás un Archivo txt llamado “GuerraDeLaBellota.txt” con el siguiente formato:

N
H
A
ID;Nombre;Armamento;F;C;R
ID;Nombre;Armamento;F;C;R
....

N: Corresponde al tamaño de la matriz $N \times N$.

H: Corresponde a la cantidad de humanos en el txt.

A: Corresponde a la cantidad de ardillas en el txt.

ID: Identificador único ya sea para humanos o ardillas. (String)

Nombre: Nombre de la tropa. (String)

Armamento: Tipo de armamento equipado (Ligero, Mediano, Pesado). (String)

F: Fila de ubicación. (int)

C: Columna de ubicación. (int)

R: Raza a la que pertenecen. (String)

Luego de indicar la cantidad de ardillas, las siguientes líneas muestran primero la información de los humanos y luego la de las ardillas.

Las tropas deben ser trabajadas en listas distintas, no se pueden almacenar humanos y ardillas juntos

Ligero le gana a Pesado

Pesado le gana a Mediano

Mediano le gana a Ligero

Debes simular el campo de batalla generando una matriz de tamaño $N \times N$ indicada en el txt, donde se cargarán las tropas en sus posiciones correspondientes.

Las tropas deben poder moverse dentro de la matriz en las 4 direcciones (Sur, Este, Oeste y Norte), primero será el turno de las ardillas donde podrán efectuar un movimiento y luego le tocara al bando humano con un movimiento también y así consecutivamente, si una tropa intenta moverse a la casilla de una tropa enemiga, comenzara una batalla donde el ganador será el que tenga la ventaja de armamento, y el perdedor será eliminado del mapa. Si una unidad intenta moverse a una casilla no apta (fuera del rango o donde se encuentre una tropa aliada) debe indicar que hay un error y pasara al siguiente turno.

Debe imprimir un menú con las siguientes opciones:

- **Mover una tropa.**
- **Ver Información de tropas. (ID, Nombre, Tipo de Armamento)**
- **Rendirse.**

