

Cambios con respecto a la primera versión

Implementación

- *Se implementaron nuevos atributos en las clases del modelo para permitir la correcta gestión de esta
- *Se implementaron nuevos métodos para realizar listas doblemente enlazadas de jugadores
- *Se implementaron nuevos métodos para realizar la creación de una matriz $n*m$
- *Se implementaron nuevos métodos para imprimir la matriz con numeración en cada casilla y sin numeración
- *Se implementaron nuevos métodos para permitir el movimiento de un jugador en esta matriz
- *Se implementaron nuevos métodos para permitir añadir jugadores, eliminar jugadores y buscar jugadores por medio de su símbolo
- *Se implementaron nuevos métodos para permitir la generación de cabezas de serpientes
- *Se implementaron nuevos métodos para recibir por parámetros las configuraciones de juego del usuario y en base a ello crear la matriz
- *Todas las implementaciones se hicieron sin usar ningún ciclo y ninguna lista (arreglos, arraylist) solo utilizando el arreglo Split para así separar lo que el usuario nos digite en una sola línea
- *Se implementaron los métodos en la clase menú para que esta ejecute cada funcionalidad en base a lo que el usuario decida
- *Se implementaron los métodos para mover a un jugador si este toca una serpiente o una escalera
- *Se implementó el método que simula un dado y en base a este numero del dado se mueve al jugador
- *Se implementaron el método que verifica si un jugador gana el juego
- *Se implementó el método que guarda el score del jugador ganador del juego todo esto en un árbol binario
- *Se implementó el método que imprime el score del jugador al igual que sus parámetros
- *Se implementó el método que imprime el mensaje del jugador que gana en ese momento
- *Se realizaron las correcciones en el menú del bucle infinito

Cambios al UML

- *Se implementó el diagrama de clases

Cambios a los requerimientos

*Se añadió en el requerimiento 7.1 el momento en el que se almacena el puntaje para dicho jugador en el árbol binario