



**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE
MONTERREY**

Programación Orientada a Objetos

Profesor:

Monica Larre Bolaños Cacho

Tarea Sobrecarga - Casos de Prueba

Equipo 11

Integrantes:

Erika Nohemi Garcia Martinez	A01425330
------------------------------	-----------

Axel Daniel Godoy Barrios	A01425316
---------------------------	-----------

Fecha de entrega: 06 de Junio del 2023

Cuando corramos el código lo primero que sucederá es que este nos pedirá la configuración para jugar:

```
Introduce el número de casillas:
45
Introduce el número de serpientes:
6
Introduce el número de escaleras:
6
Introduce el máximo retroceso de una serpiente:
5
Introduce el máximo avance de una escalera:
5
Introduce el número de jugadores:
2
Introduce el número máximo de turnos:
100
Selecciona el modo de juego (A para automático, M para manual):
A
Ingrese el nombre del jugador 1:
Axel
Ingrese el nombre del jugador 2:
Erika
```

En este caso hemos configurado el juego con 45 casillas, 6 de serpiente y 6 de escalera, con un avance y retroceso máximo de 5, 2 jugadores con sus respectivos nombres y el modo de juego automático, el resultado obtenido sería el siguiente:

```
Juego en modo automático:
1 Axel 1 2 N 3
2 Erika 1 1 N 2
3 Axel 3 3 N 6
4 Erika 2 4 N 6
5 Axel 6 1 N 7
6 Erika 6 5 N 11
7 Axel 7 1 N 8
8 Erika 11 2 N 13
9 Axel 8 2 S 5
10 Erika 13 1 E 16
11 Axel 5 2 N 7
12 Erika 16 1 N 17
13 Axel 7 6 N 13
14 Erika 17 1 E 20
15 Axel 13 1 E 16
16 Erika 20 1 N 21
17 Axel 16 4 N 20
18 Erika 21 6 N 27
19 Axel 20 2 N 22
20 Erika 27 4 N 31
21 Axel 22 6 N 28
22 Erika 31 5 N 36
23 Axel 28 2 N 30
24 Erika 36 2 S 37
25 Axel 30 4 N 34
26 Erika 37 1 E 43
27 Axel 34 3 N 37
28 Erika 43 2 N 45
Jugador Erika ha ganado
--Fin del Juego--
--Gracias por jugar--
```

A continuación el juego en modo manual, con una configuración diferente:

```
Introduce el número de casillas:
25
Introduce el número de serpientes:
3
Introduce el número de escaleras:
3
Introduce el máximo retroceso de una serpiente:
5
Introduce el máximo avance de una escalera:
5
Introduce el número de jugadores:
2
Introduce el número máximo de turnos:
100
Selecciona el modo de juego (A para automático, M para manual):
M
Ingresa el nombre del jugador 1:
Axel
Ingresa el nombre del jugador 2:
Erika
```

```
Juego en modo manual. Presiona |C| para jugar o |E| para terminar el juego:
C
1 Axel 1 4 N 5
C
2 Erika 1 5 N 6
C
3 Axel 5 6 N 11
C
4 Erika 6 3 E 10
C
5 Axel 11 4 N 15
C
6 Erika 10 2 S 11
C
7 Axel 15 1 N 16
C
8 Erika 11 6 N 17
C
9 Axel 16 1 N 17
C
10 Erika 17 2 S 16
C
11 Axel 17 6 S 20
C
12 Erika 16 2 N 18
C
13 Axel 20 2 S 17
C
14 Erika 18 5 N 23
C
15 Axel 17 4 S 18
C
16 Erika 23 4 N 25
Jugador Erika ha ganado
--Fin del Juego--
--Gracias por jugar--
```