Práctica Dominó

ANDRÉS CARDONA CARMONA

SEBASTIÁN MUÑOZ ARANDA

Para la realización del programa, se utilizó como lenguaje de programación C#, y como IDE se utilizó Unity, en el cual también se realizó el ambiente gráfico a parte de la funcionalidad del programa. El programa consta de 12 clases llamadas: ***Bot, Ficha, FichaJ, FichaT, Gestures2DCollider, Jugador, LDL, Partida, ListaFichas, AspectUtility, NodoDoble*** y ***ControladorMenu***. Inicialmente cuando se ejecuta el programa, aparecerá una ventana en la que se verán 2 botones: *Jugar* y *Salir*. Si la opción seleccionada fue jugar, se mostrará un menú en el que se le pedirá al usuario que ingrese los nombres de los demás jugadores. Si no lo hace, se quedarán como Hugo, Paco y Luis. Seguido de esto se mostrará en pantalla un tablero con los jugadores en sus posiciones, se repartirán aleatoriamente las fichas mediante el método interno *Math.random* y empezará la ronda aquel jugador que tenga la ficha *DobleSeis*. Para saber qué jugador tiene el turno, basta con mirar los nombres y ver cuál de ellos está de color verde. En el caso de que durante la ronda un jugador no pueda jugar debido a que no posee las fichas necesarias, simplemente se omitirá su turno y se continuará con el siguiente. Los puntos de cada jugador aparecerán junto a su nombre.

Al final de cada ronda se mostrará una ventana con el nombre del ganador y un botón que dice *Continuar*. El usuario deberá oprimir el botón para continuar con el juego hasta que algún jugador llegue a los 101 puntos, momento en el que el juego termina y se declara a un ganador definitivo.

*El juego se ejecuta desde la carpeta “Ejecutable”, dando doble click en el ejecutable “Domino Solitario”. Para ver las clases usadas en el proyecto debe ir a “Proyecto”, luego “Assets”, y por último “Scripts”.*