

Universidad de costa Rica

Escuela de ciencias de la computación e informática

CI-1101

Programación 1

Grupo 2

Segundo semestre

Jueves 15 de junio del 2017

Dilian Badilla Mora

B50800

Correo:

diliann1995@hotmail.com

Análisis de la implementación

Descripción de algoritmos usados que resulten interesantes:

En esta tarea me pareció interesante realizar las restricciones para que la persona no pueda colocar una ficha donde no corresponde, ya que esto demandaba ver los posibles lugares donde si podía se podían colocar. Un método interesante fue el realizar si estaba en molino ya que el problema se tuvo que analizar los casos en que si podía realizar molino y verificar si los vecinos adyacentes tenían la misma marca que mi posición.

Describe limitaciones de su aplicación y los problemas no resueltos:

- Uno de las mayores limitaciones que tuve en este proyecto fue el no saber mucho de interfaces ya que el programa se pudo realizar más atractivo al mostrar la matriz y más fácil de acceder a los datos por ejemplo si hubiera usado una matriz de botones el usuario no tendría que estar ingresando las coordenadas que desea eliminar.

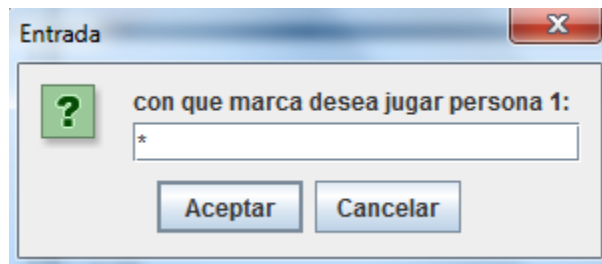
Ejemplifique datos a usar, así como la forma de insertarlos: formato, mayúsculas, orden, valores extremos:

- Para el desarrollo del juego **no se implementó el uso de excepciones** por lo que si el usuario no ingresa lo que se le pide el programa se caerá, en el tablero se le mostrara una etiqueta de cuales son la filas que puede ingresar y como es una matriz **Cuadrada** solo **puede ingresar en filas menores o iguales a 6 e igual para las columnas**.

1. Al usuario le aparecerá por consola la siguiente figura

0	1	2	3	4	5	6
-	-	-	-	-	-	-
	-	-		-	-	
		-		-		
-	-				-	-
		-		-		
	-	-		-	-	
-	-	-	-	-	-	-

2. Luego le pedirá la marca al jugador 1 y 2



Entrada

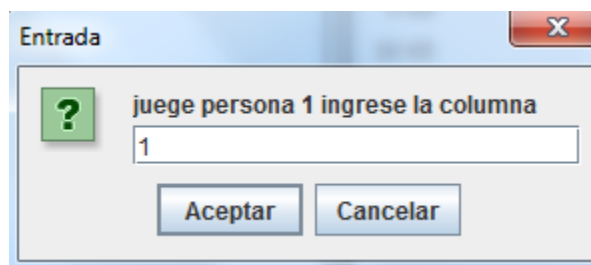
?

con que marca desea jugar persona 1:

*

Aceptar Cancelar

3. Luego le pedirá la fila y columna en la que desea colocar su ficha o a la que dese moverse si ya colocaron sus piezas a cada jugador.



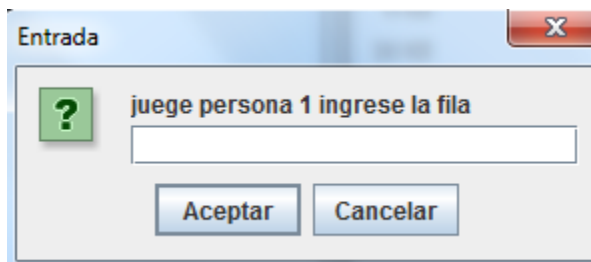
Entrada

?

juega persona 1 ingrese la columna

1

Aceptar Cancelar



Entrada

?

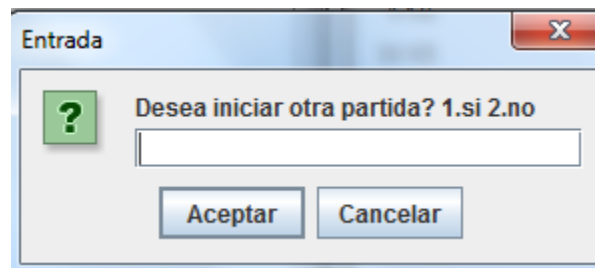
juega persona 1 ingrese la fila

Aceptar Cancelar

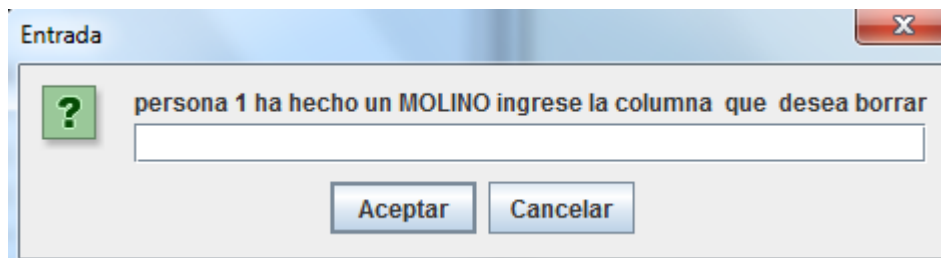
4. Luego le mostrara el tablero modificado.

0	1	2	3	4	5	6
w	-	-	-	-	-	-
	*	-		-	-	
		-		-		
-	-				-	-
		-		-		
	-	-		-	-	
-	-	-	-	-	-	-

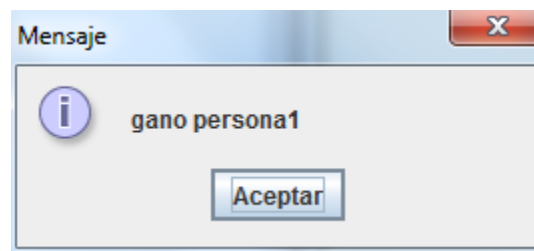
5. Luego les aparecerá esta ventana si quieren reiniciar el juego.



6. le aparecerá el siguiente mensaje si formo un Molino.



7. le aparecerá la siguiente ventana si logro capturar las 7 fichas



Evalúe los resultados obtenidos desde su perspectiva, logros medidos cualitativa y cuantitativamente:

- Entre los logros obtenidos en este proyecto están el manejo de matrices lo cual lo logre comprender mejor ya que en diversos métodos tenía que verificar que en ciertas posiciones se cumpla o no una acción, también el tener que ver si se puede eliminar una ficha me hizo comprender las matrices manera más abstracta.