

TAD-LISTA DOBLE

Guía de Ejercicios No. 4

PARTE B

Se quiere implementar un juego de “ver quien llega primero”, para este juego se debe de considerar que existe un camino con cierta cantidad de espacios entre dos puntos y los jugadores deben llegar de un extremo a otro tal como se ve en la siguiente imagen



Imagen solo demostrativa

Instrucciones del juego

- La cantidad de espacios en el camino se consulta previo a iniciar el juego, pero no puede ser menos de 10 (con esto llenará la lista con la cantidad de nodos indicado)
- Debe pedir los nombres de los dos jugadores A y B y por simplicidad siempre comenzará el jugador A.

- Una vez que comienza el juego debe mostrar en pantalla en los dos jugadores en los extremos y el camino (espacios) que deben pasar (Mostrar lista).
- Cada jugador tiene un intento para lanzar un dado (aleatorio) pero antes de lanzar puede decidir abandonar, por lo que previo a hacer el lanzamiento le preguntará si ¿desea lanzar o abandonar el juego? Si abandona, inmediatamente el otro jugador es el ganador.
- Cada vez que un jugador avanza, se muestra en pantalla el estado del juego (*Mostrar lista*), indicando la posición en la que se encuentra tanto el jugador A como el B.
- Si un jugador cae en la casilla donde se encuentra el otro lo “bota” y ese jugador (el que ya estaba en la casilla) debe volver a comenzar.
- Al final gana el que llega primero al otro extremo.

Lineamientos

1. Debe ser implementada con el TAD Lista doble
2. Este trabajo pueden hacerlo de forma individual o en parejas, si deciden hacerlo en parejas solamente 1 compañero deberá subirlo a la plataforma agregando en un archivo de texto o una portada indicando los nombres y números de cuenta de quienes hicieron el trabajo.
3. Entréguelo en el tiempo indicado en la plataforma.
4. No emplear las librerías que cuenta JAVA para manejo de la estructura de LISTAS, recuerden que estamos construyendo el TAD.