

Trabajo Práctico Final
LP1

Variables Globales Utilizadas:

1. PLAYER1
2. PLAYER2
3. MAINBOARD
4. MIRRORBOARD
5. MENIS_INFINITO
6. Matriz board
7. Matriz mirror

En el trabajo practico se utilizan las siguientes funciones:

1. **InitBoard**: función utilizada para inicializar la matriz de 5X5.
2. **PrintBoard**: función que imprime el tablero.
3. **MirrorBoard**: función que genera una matriz idéntica al tablero en la cual se trabajará
4. **finDelJuego**: función que valida que ya no es posible introducir otro dado.
5. **checkWinner**: función que crea la condición de victoria recorriendo el tablero y viendo que jugador tiene más dados en el mismo.
6. **jugadaAleatoria**: función encargada de generar puntos aleatorios para el turno de la computadora.
7. **isValid**: valida si la posición ingresada es válida (si aún no se introdujo un dado en la posición dada).
8. **sumAdjacentPips**: Suma dados ubicados en posiciones adyacentes.
9. **evaluateBoard**: Asigna un valor al tablero de juego.
- 10 **comeAdyacente**: intenta comer los dados adyacentes en una posición dada.
- 11 **juegaPc**: controla las jugadas de la computadora, utilizando diferentes estrategias de juego.
- 12 **juegaHumano**: permite que un jugador humano realice una jugada en el juego.
- 13 **menuJuego**: muestra un menú para que el jugador seleccione el modo de juego.
- 14 **menuPCIA**: muestra un menú para que la computadora elija la estrategia de juego.
- 15 **El main**: función principal del juego, donde se configuran los modos de juego y se inician las jugadas según las elecciones del usuario. El juego continúa hasta que se alcance un resultado y se imprime el ganador.