

Universidad de Costa Rica
Escuela de Ciencias de la Computación e Informática

CI-0136: Diseño de Software

Proyecto, Avance #1: Historia De Usuario

Integrantes:

Hansell Solís Ramírez, C07677
Judith Vargas Esquivel, C08168
Josué Retana Rodríguez, C06440
Henry Ledezma, C04185

Profesores:

Alan Calderón Castro

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio
II Ciclo-2022

Detalles que se espera ver en la demostración de las siguientes historias de usuario:

I. Lanzar Dados

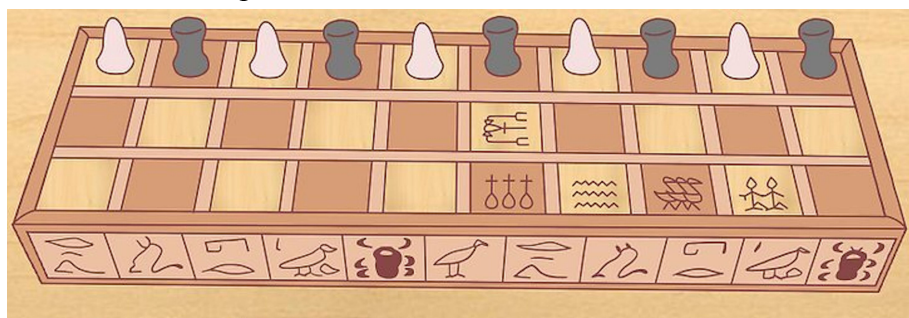
En el presente juego se cuenta con dados los cuales tendrán números del 1 al 6; exceptuando al 5. Por lo tanto, se colocará un botón que aparecerá en la pantalla y un número al azar en el rango, mencionado previamente. Cabe resaltar que, se utilizará solo el dado como mecanismo del azar.

II. Contrar secuencia de jugadores

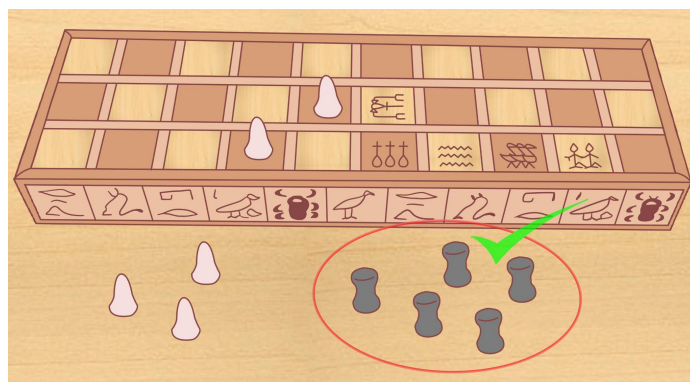
Al lanzar el dado si cae en 1,4 o 6, tiene la oportunidad de repetir el lanzamiento; de lo contrario, cede el turno al otro jugador. Otro caso en el que se debe ceder el turno es cuando el usuario no puede mover ninguna otra ficha, ya sea porque las que le quedan están en una casilla especial o haya una barrera (más de 3 fichas del contrincante) que no le permita avanzar.

III. Validar final del juego

El juego comenzará de la posterior forma:



El juego finaliza cuando un jugador consigue sacar todas sus fichas del tablero. Como se puede observar en el siguiente ejemplo, el jugador con fichas negras ganó:



IV. Ver reglas del juego:

Como jugador novato requiero poder consultar las reglas del juego en cualquier momento para no cometer errores evitables. Por ello, al clicar un botón en la pantalla inicial, se muestran textualmente, o por cualquier otro medio idóneo, las reglas completas de la variante del juego senet que se esté programando.

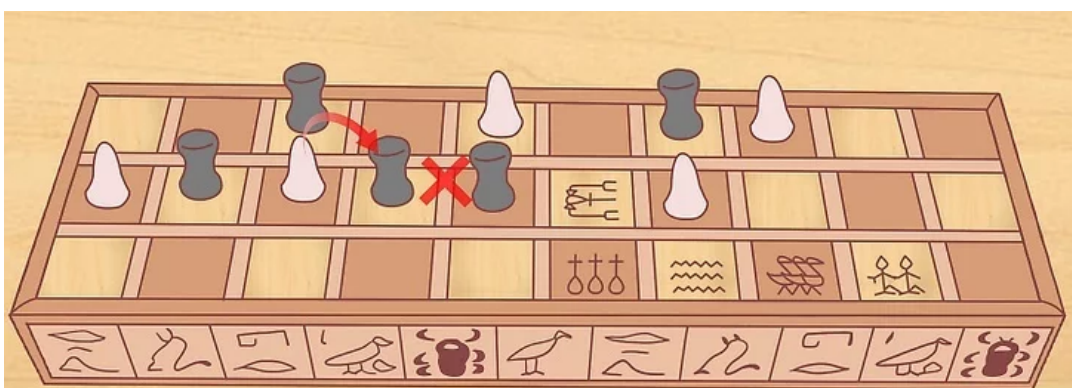
REGLAS DEL JUEGO:

- 1) Se ubican las fichas en el tablero sobre la primera fila, intercalando blancas y negras alternativamente, comenzando por la ficha blanca en el casillero 1.
- 2) Empieza aquel que logre sacar 1 (uno), moviendo un espacio la ficha negra ubicada en el casillero 10 hacia el casillero 11.
- 3) El turno acaba cuando el jugador saca un 2 ó un 3, (pasa el turno después de mover una ficha la cantidad de espacios correspondientes a esta última lanzada). Mientras tanto el jugador sigue lanzando y jugando hasta sacar este 2 ó 3.
- 4) Si una ficha cae en un lugar ocupado por el adversario las fichas intercambian lugares.
- 5) Dos fichas juntas del mismo jugador bloquean la posibilidad del adversario de intercambiar las fichas.
- 6) Tres fichas juntas del mismo jugador no pueden ser sobrepasadas por una del adversario a pesar de que el valor de la lanzada lo permita.
- 7) Si una ficha no puede adelantar, debe entonces retroceder.
- 8) Si ninguna de las fichas del jugador pueden ser movidas, pasa entonces el turno al adversario.
- 9) Si una ficha se encuentra en las casillas de seguridad número 26, 28 o 29 no puede ser intercambiada por una del adversario.
- 10) Si una ficha cae en el río Nilo, casillero número 27, debe retroceder al casillero número 15. Si este casillero está ya ocupado por una ficha, propia o del adversario, debe entonces seguir retrocediendo hasta el casillero número 1.
- 11) Las fichas continúan su camino hasta salir del tablero. No es necesario sacar las fichas con el valor exacto.
- 12) No se pueden sacar fichas del tablero mientras haya alguna ficha propia en el primer fila del tablero.

V. Validar jugadas

Las siguientes reglas se aplican al validar la jugada que intenta realizar un jugador:

- Si una ficha cae en un lugar ocupado por el adversario las fichas intercambian lugares.
- Dos fichas juntas del mismo jugador bloquean la posibilidad del adversario de intercambiar las fichas.



- Tres fichas juntas del mismo jugador no pueden ser sobrepasadas por una del adversario a pesar de que el valor de la lanzada lo permita.
- Si una ficha no puede adelantar, debe entonces retroceder.
- Si ninguna de las fichas del jugador pueden ser movidas, pasa entonces el turno al adversario.
- Las fichas que se encuentren en la posición 30, 29 y 28 solo saldrán de ahí si sacan 1, 2 y 3 respectivamente. Estas casillas se representan de la siguiente manera:

