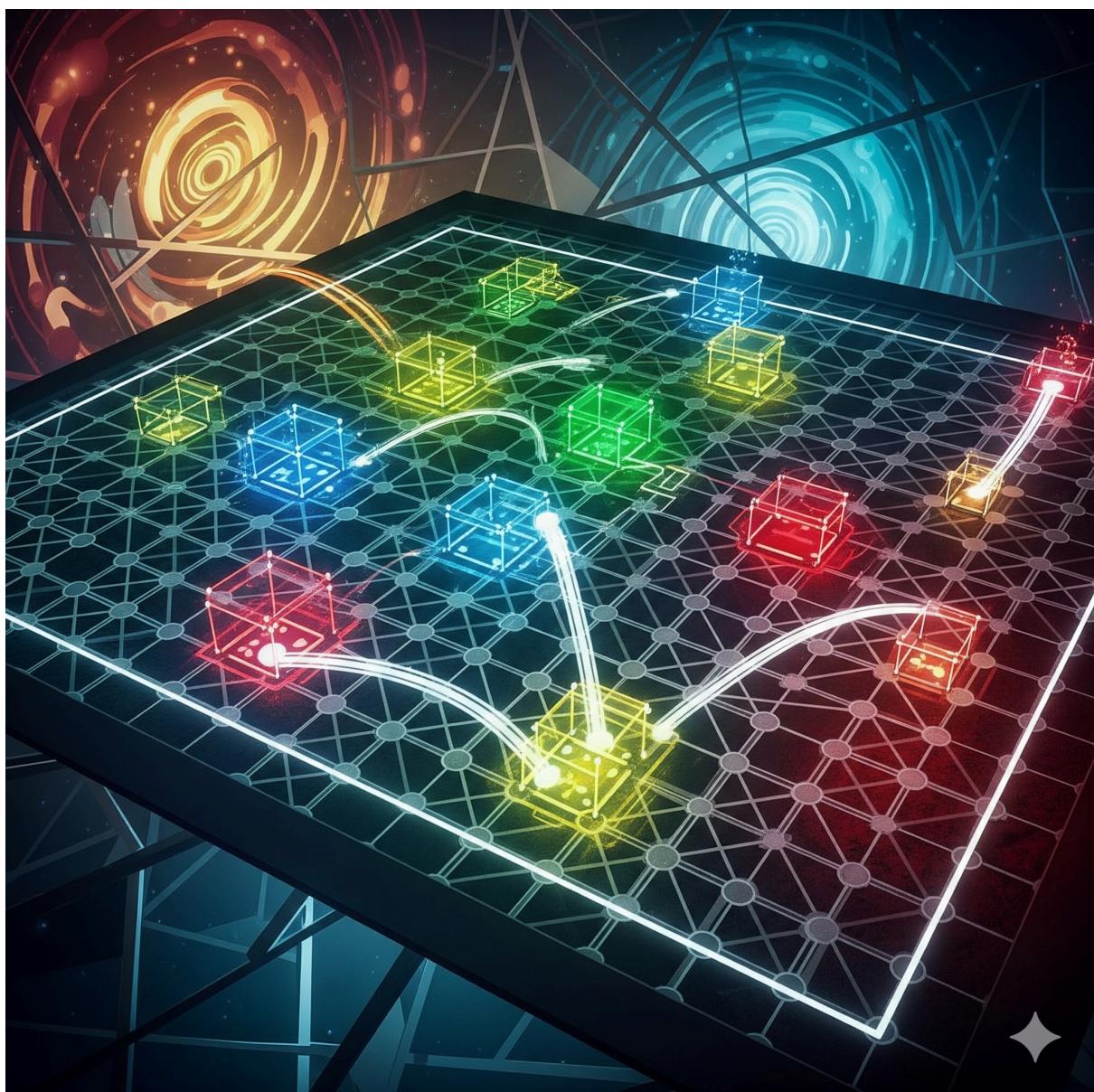


DOTS AND BOXES



¡Bienvenido, Maestro de la Estrategia!

¿Crees que puedes dominar la cuadrícula? Olvídate de los juegos de estrategia convencionales. En "Puntos y Cajas", cada movimiento cuenta y cada decisión puede cambiar el destino de la partida. Te enfrentarás a rivales astutos en un campo de batalla que crece y se transforma bajo tus pies.

Este no es solo un juego de conectar puntos; es un desafío para tu mente. Cada línea que trazas y cada caja que cierras te acerca a la victoria, pero cuidado, porque tus enemigos también buscan el control.

¿Estás listo para dejar tu huella en el tablero y demostrar que tienes la astucia para triunfar? ¡Adelante! La cuadrícula te espera.

Paso a paso

Para empezar, solo necesitas asegurarte de que el juego esté listo. Sigue estos sencillos pasos:

- Abre tu terminal: Entra en la carpeta del proyecto.
- Compila el juego: Escribe make y presiona Enter. Esto prepara todo para que puedas jugar.
- Inicia la partida: Escribe ./bin/totito y presiona Enter para comenzar.

¡Así de fácil! El juego se iniciará y te guiará paso a paso.

1. **Tamaño del Tablero:** el juego iniciara pidiendo el tamaño del tablero, toma en cuenta que el minimo es de 3x3, asi que tendras que ingresar en número de filas y el número de columnas

```
> ./totito
    Ingrese cantidad de puntos de FILAS (min 3): 5
    Ingrese cantidad de puntos de COLUMNAS (min 3): 5
```

2. **Número de Jugadores:** en seguida el juego pedira el numero de jugadores que tendrás que ingresar de la misma manera

```
> ./totito
    Ingrese cantidad de puntos de FILAS (min 3): 5
    Ingrese cantidad de puntos de COLUMNAS (min 3): 5
    Ingrese número de jugadores (1-10): 2
    Nombre del jugador 1: Alguien
```

3. **Nombre de jugadores:** el juego necesitará que ingreses un nombre por jugador para poder identificarlos durante el juego

```
> ./totito
    Ingrese cantidad de puntos de FILAS (min 3): 5
    Ingrese cantidad de puntos de COLUMNAS (min 3): 5
    Ingrese número de jugadores (1-10): 2
    Nombre del jugador 1: Alguien
    Nombre del jugador 2: Otro
```

4. **Comienza el juego:** luego de ingresar los datos necesarios el juego mostrará un listado con el nombre de los jugadores y la inicial asignada

```
Nombre del jugador 2: Otro

    === Jugadores ===
    A - Alguien (Puntos: 0)
    O - Otro (Puntos: 0)
```

5. **Tablero:** el juego también mostrará el tablero en el que se jugará de acuerdo a el tamaño ingresado

	A	B	C	D	E
0	o	o	o	o	o
	NT	NT	NT	DL	
1	o	o	o	o	o
2	o	o	o	o	o
		DL			
3	o	o	o	o	o
			NT		
4	o	o	o	o	o

el tablero muestra las columnas con letras y las filas con números
esto para poder ingresar las coordenadas en las que deseas agregar una línea

6. **Ingresar coordenadas:** el juego pedirá dos coordenadas para poder colocar la línea las cuales debes ingresar según el formato indicado

```
Turno de: Alguien (A)
No tienes PowerUps.
Ingrese primera coordenada (ej: A0 o 'salir'): █
```

7. **Colocando líneas:** luego de ingresar ambas coordenadas el tablero se actualizará mostrando la línea en el lugar indicado

```
Turno de: Alguien (A)
No tienes PowerUps.
Ingrese primera coordenada (ej: A0 o 'salir'): A0
Ingrese segunda coordenada (ej: A1): A1
Línea colocada entre (0,0) y (1,0)

A   B   C   D   E
0   o   o   o   o   o
|   NT  NT  NT  DL
1   o   o   o   o   o
2   o   o   o   o   o
|   DL
3   o   o   o   o   o
|   NT
4   o   o   o   o   o
```



8. **Power Ups:** el juego cuenta con habilidades especiales
qué son las siguientes

Doble Línea

Permite al jugador colocar dos líneas consecutivas.

Si cierra un cuadrado con la primera línea, pierde el poder, pero obtiene su turno extra de manera normal.

Símbolo en tablero: DL

Nuevas tierras

La línea que coloque el jugador solo puede ser en un punto exterior hacia fuera del terreno, si es esquina podrá decidir a qué dirección hacer la línea, y esto creará una fila o columna de manera tangente a la línea creada

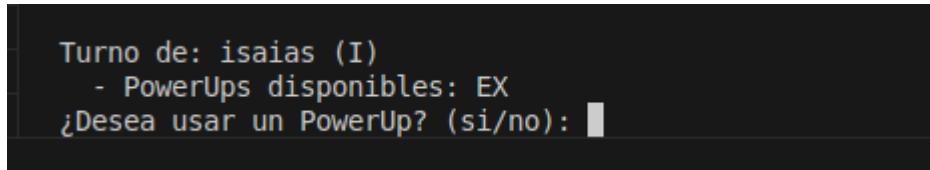
Símbolo en el tablero: NT

Explosivos

Antes de colocar la línea puede escoger un punto del mapa que será eliminado, si este es parte de un cuadrado cerrado, el cuadrado pierde su dueño, pero el puntuo no

Símbolo en el tablero: EX

cuando se obtenga uno se agregara a tu inventario y podrás usarlo antes de colocar la línea



9. **Condiciones de victoria:** A lo largo del juego, acumularás puntos por cada cuadro que completes. Al final de la partida, el jugador con más puntos es el ganador. Sin embargo, ¿qué pasa si hay un empate? ¡No te preocupes! El juego tiene una jerarquía de desempate para garantizar que siempre haya un ganador.

Si varios jugadores terminan con la misma cantidad de puntos, se aplican los siguientes filtros en este orden, uno por uno, hasta que se declare un ganador único:

- Puntos Acumulados: Se comparan los puntos totales de cada jugador. El que tenga más, gana.
- Cuadros Capturados: Si el empate persiste, se compara la cantidad de cuadros que cada jugador ha cerrado. El que haya capturado más, avanza.
- Filas Ganadas: Si el empate continúa, el juego cuenta el número de filas que cada jugador ha ganado. Se considera que un jugador "gana una fila" si ha capturado más cuadros en esa fila que cualquier otro oponente.

- Columnas Ganadas: Si el empate sigue sin resolverse, se aplica el mismo principio a las columnas. El jugador que haya ganado más columnas (capturando más cuadros en ellas que sus oponentes) se lleva la victoria.
- Más power ups usados: si ninguna de las anteriores puede desempatar el juego entonces se tomará en cuenta la cantidad de power ups que uso cada jugador durante la partida

Si después de aplicar todas estas reglas aún hay un empate, el juego declara un empate técnico. ¡Buena suerte!