Programación II

**II Proyecto**

**Interfaz Entradas/Salidas**

**Menu Principal**

1. **Jugar persona vrs persona**

**2-Jugar persona vrs maquina**

**3-Cargar partida**

**4-Salir**

*// no hay opción para guardar en archivos, las partidas se guardan al terminarse cada una*

**1.Jugar persona vrs persona**

Nombre del primer jugador: **\_ Juan Perez**

Identificador del primer jugador : 1 *(se asigna automáticamente)*

Nombre del segundo jugador: **\_ Pedro Molina**

Identificador del segundo jugador: 2 *(se asigna automáticamente)*

Digite cuantos campos **SeisPuntos** **(3x2)** desea: \_**4**

Digite cuantos campos de **NuevePuntos** **(3x3)**desea: \_**2**

Digite cuantos campos de **QuincePuntos** **(3x5)**desea: \_**0**

Perfecto!!!

**< digite enter >** *(se limpia pantalla)*

**----Turno de Jugador 1----**

**Punto de origen, fila: \_1**

**Punto de origen, columna: \_1**

**Punto de destino, fila: \_1**

**Punto de destino, columna: \_2**

**(1)Seguir jugando**

**(2)Regresar al menú**

**-----Turno de Jugador 2-----**

**Punto de origen, fila: \_1**

**Punto de origen, columna: \_3**

**Punto de destino, fila: \_4**

**Punto de destino, columna: \_2**

**(1)Seguir jugando**

**(2)Regresar al menú**

*// se deben marcar los cuadros ganados por cada jugador con el número del jugador “1” o “2”*

*// Limpiar pantalla cada vez que un jugador escribe las coordenadas deseadas*

*// Finalizado el juego se debe preguntar al usuario si desea guardar la partida*

***1***

***3***

***6***

***1 2 3 4 5 6 7 8***

***5***

***2***

***4***



**2.Jugar persona vrs maquina**

Nombre del primer jugador: **\_ Maria Rojas**

Identificador de Maria Rojas : 1 *(se asigna automáticamente)*

Identificar maquina: 2 *(se asigna automáticamente)*

Digite cuantos campos de **SeisPuntos** desea: \_**3**

Digite cuantos campos de **NuevePuntos** desea: \_**0**

Digite cuantos campos de **QuincePuntos** desea: **\_1**

Perfecto!!!

Digite la estrategia deseada para la maquina:

1. Juego aleatorio
2. Juega cercano
3. Juego periférico
4. Juego central
5. Juego islas

**\_2**

**< digite enter >** *(se limpia pantalla)*

**Turno del jugador 1**

**Punto de origen, Fila: \_1**

**Punto de origen, columna: \_1**

**Punto de destino, Fila: \_1**

**Punto de destino, columna: \_2**

**(1)Regresar al menu**

**(2)Seguir jugando**

*// se deben marcar los cuadros ganados por cada jugador con el número del jugador “1” o “2”*

*// Finalizado el juego se debe preguntar al usuario si desea guardar la partida*

***1***

***3***

***6***

***1 2 3 4 5***

***5***

***2***

***4***



***7***

***8***

**Turno de la Maquina** *// la maquina siempre es el jugador 2*

**Punto de origen, fila: 3**

**Punto de origen, columna: 3**

**Punto de destino, fila: 4**

**Punto de destino, columna: 3**

**<Enter>** *// luego del enter se dibuja la línea*

**(1)Regresar al menu**

**(2)Seguir jugando**

*// se deben marcar los cuadros ganados por cada jugador con el número del jugador “1” o “2”*

*// Finalizado el juego se debe preguntar al usuario si desea guardar la partida*

***1***

***3***

***6***

***1 2 3 4 5 6 7 8***

***5***

***2***

***4***



***7***

***8***

*// Siempre dar opción de terminar*

**2.Jugar hombre vrs maquina**

Nombre de primer jugador: **\_ Juan Perez**

Identificador de Juan Perez : 1 *(se asigna automáticamente)*

Identificar maquina: 2 *(se asigna automáticamente)*

Digite cuantos cuadros de **3** puntos desea: \_**4**

Digite cuantos cuadros de **9** puntos desea: \_**0**

Digite cuantos cuadros de **15** puntos desea: 2

Perfecto!!!

**< digite enter >** *(se limpia pantalla)*

*// Siempre anunciar al ganador (si existe)*

**3-Cargar partida**

Digite el número de partida que desea visualizar:

1. Pedro Lopez **vrs**  Maquina
2. Maria Rojas **vrs** Pedro Lopez
3. Juana Rivera **vrs**  Lolita
4. Pedro Lopez  **vrs** Maquina

**\_3**

*(se limpia pantalla)*

**3-Cargar partida**

Juana Rivera (1) vrs maquina(2)

Estrategia maquina: juego cercano

Ganador: Juana Rivera!!!!!

**<Digite Enter>** *(El campo se debe completar paso a paso al dar enter)*

**2**

**2**

***1***

***3***

***6***

***1 2 3 4 5 6 7 8***

***5***

***2***

***4***



***7***

***8***

**2**

**2**

**2**

**2**

**2**

**1**

**1**

**1**

**1**

**1**

**1**

**1**

**1**