

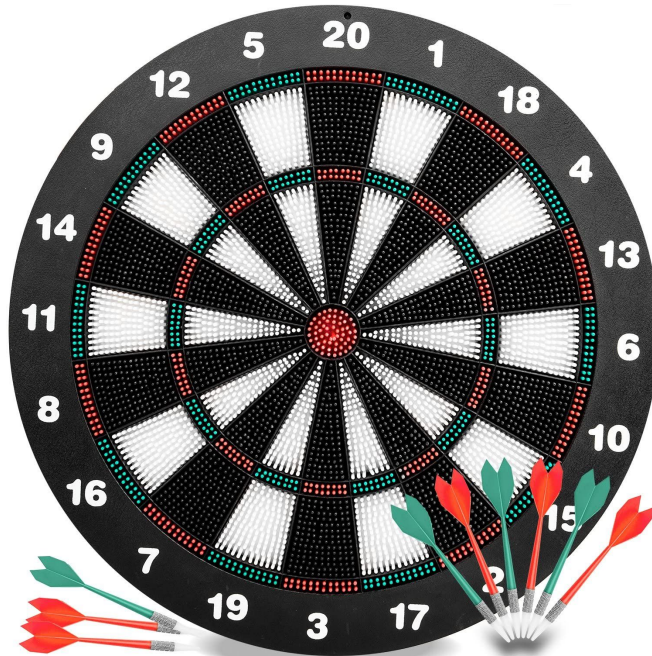
# Programación Funcional

---

Grupo 7

# El problema

Manejo de puntaje de juego de dardos



# Técnicas utilizadas

- Generadores
- Librería Lodash
- Map
- Pipes

functional  ();

# Generadores

Manejo de turnos

```
function * turn_generator(players) {  
  //console.log(players)  
  names = Array.from(Object.keys(players));  
  var i = 0;  
  
  while (true) {  
    yield names[i];  
    i++;  
  
    if (i >= names.length){  
      i = 0;  
    }  
  }  
}
```

# Librería Lodash

En conjunto con map

```
function update_points(currentPoints, turn){  
  currentPoints -= _.chain(turn).map(shot_value).sum();  
  return Math.abs(currentPoints);  
}
```

---

# Librería Lodash

En conjunto con pipes

```
// PIPE + LODASH
```

```
const _pipe = (op1, op2) => (arg) => op2(op1(arg));  
const pipe = (...ops) => _.reduce(ops, _pipe);  
const game = pipe(get_players, init_players, init_game);  
game();
```

# Map

Para inicialización de jugadores

```
const init_players = (playerNames) => {  
  var players = new Object();  
  playerNames.map((x) => {players[x] = 501;});  
  console.log("Juego inicializado con jugadores "+ Object.keys(players) +".");  
  return players;  
}
```

**Muchas  
gracias**