

# juego 4 en línea

se solicita crear un juego **en lenguaje C** el cual cumpla con las siguientes especificaciones

## 1. lógica del juego:

- Establecer un turno inicial (por ejemplo, jugador rojo, jugador Amarillo).
- Crear una matriz bidimensional para representar el tablero de juego.
- Se debe dar la opción para que el jugador pueda seleccionar los siguientes tableros

**6 filas 7 columnas (tablero tradicional)**

**7 filas 8 columnas**

**9 filas 9 columnas**

- Cada casilla de la matriz debe almacenar un valor que indique si está ocupada por una ficha roja, amarilla o vacía.
- Cada jugador en su turno debe seleccionar una columna en la que desea colocar su ficha.
- La ficha se coloca en la fila más baja de la columna seleccionada.
- Comprobar si la última jugada ha dado lugar a una victoria:
  - **Horizontal:** Cuatro fichas del mismo color en línea horizontal.
  - **Vertical:** Cuatro fichas del mismo color en línea vertical.
  - **Diagonal:** Cuatro fichas del mismo color en diagonal ascendente o descendente.
- Si no hay victoria, cambiar de turno.
- Si el tablero se llena sin que ningún jugador logre una victoria, se declara un empate.
- En caso de terminar el juego y se desee otra partida se intercambiarán los turnos.

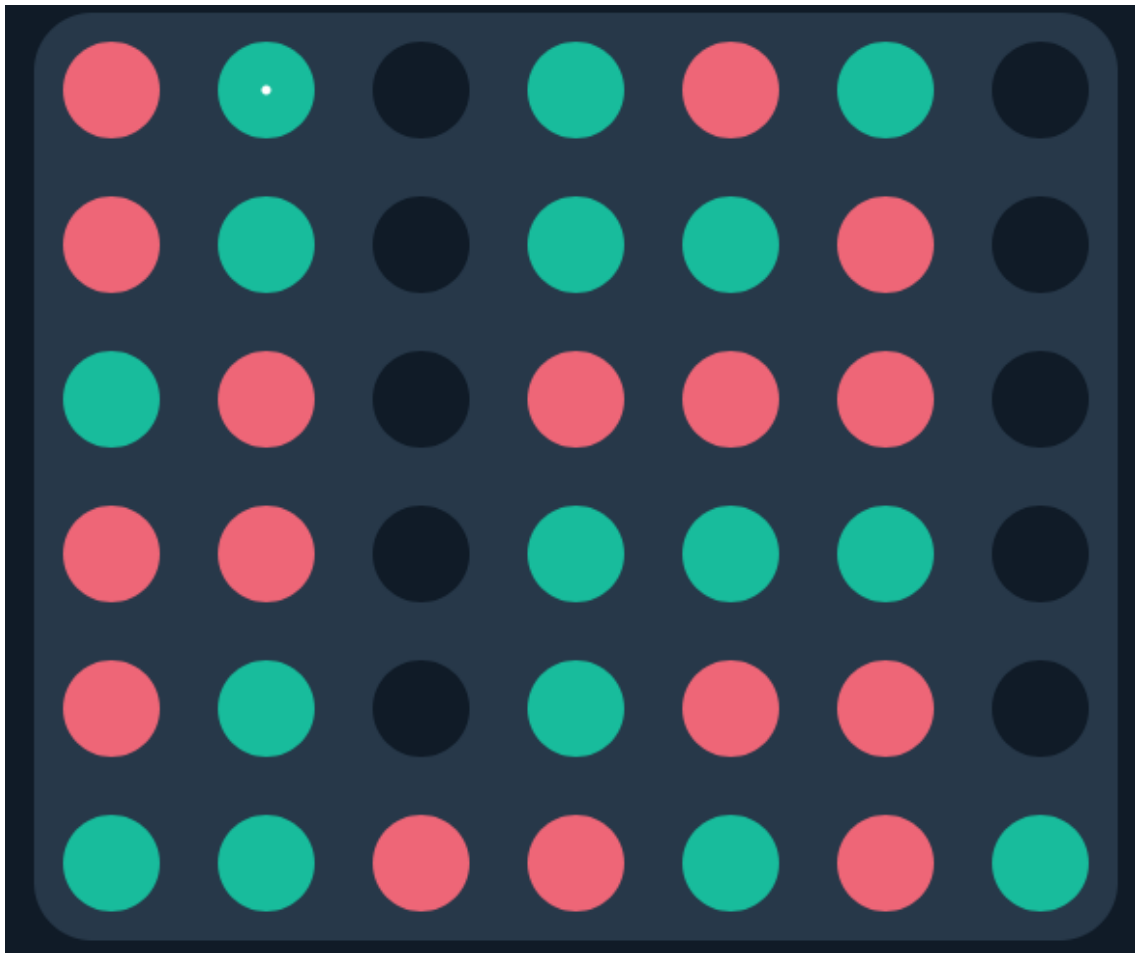
## 3. Interfaz de usuario:

- Implementar los siguientes modos de juego:  
**humano vs humano,**  
**humano vs computadora**  
**computadora vs computadora**
- Identificar al jugador (solicitar nombre o apodo)
- Permitir la selección de diferentes colores para las fichas.
- Mostrar el tablero de juego en pantalla, utilizando caracteres o gráficos.
- Indicar el turno actual del jugador (rojo o amarillo).
- Permitir al jugador seleccionar una columna para colocar su ficha.
- Mostrar mensajes de victoria, empate o error.
- Agregar un sistema de puntuación para llevar la cuenta de las victorias de cada jugador. Entregar las estadísticas del juego.
- Guardar y cargar partidas.

**Recuerda:**

- Comenzar con un proyecto simple y agregar funcionalidades gradualmente.
- Probar el código con frecuencia para detectar y corregir errores.
- Buscar ayuda en línea si la necesitas.

¡Crear un juego 4 en línea puede ser una experiencia divertida y gratificante!



Puedes jugar 4 en línea en la siguiente dirección:

<https://www.epasatiempos.es/juego-4-en-rama.php>