

Quien es Quien

Enlaces hacia los codigos c++

QuienEsQuien Bintree Node Pregunta

- Se han implementado todos los métodos obligatorios del guión de prácticas, así como 4 de los 5 métodos adicionales que se proponen (todos excepto **elegir_la_pregunta_mas_adecuada**). Se han implementado a su vez diversos métodos auxiliares que han ayudado al desarrollo y comprensión del programa; algunos de los cuales son:

```
bool es_izquierda(bintree<Pregunta>::node n);
int contar_true_en_columna(int col);
int contar_false_en_columna(int col);
bool nueva_partida();
bool menu();
bool tiene_el_atributo();
bintree<Pregunta>::node raiz();
int return_fila_personaje(string nombre);
void introducir_datos_personaje(string &nombre,
vector<bool> &caracteristicas);
```

- El juego consta de un MENU que otorga al jugador la oportunidad de elegir su próxima acción.

1. Siguiendo pregunta
2. Jugadores en pie
3. Preguntas ya respondidas
4. Añadir un nuevo personaje

5. Eliminar un personaje existente

- Dado que los iteradores de `bintree` devuelven un objeto `Pregunta` en vez de `node` he utilizado en muchos casos un *nodo_guía* el cual he usado como iterador.
- También en la clase `bintree` he hecho público un constructor del iterador por niveles: `level_iterator(node n)` Ya que su uso me resultaba muy beneficioso en el método `informacion_jugada` que corresponde a la selección **2** del MENU.