

## **Proyecto** **La Vieja tridimensional**

El objetivo de este proyecto es ejercitar todas las actividades involucradas en el ciclo de vida de desarrollo de un programa. A diferencia de los laboratorios, en esta ocasión se presentará un problema para diseñar, implementar y probar una solución.

### **1. Planteamiento del problema.**

La Vieja es un juego por todos conocido. En un tablero de tres por tres, donde dos jugadores colocan alternativamente una ficha, gana quien ubique primero tres en una línea (horizontal, vertical o diagonal).

El juego en tres dimensiones consta de tres tableros de ese tipo, donde además se considera una línea cuando un jugador coloca tres fichas en la misma casilla de los tres tableros.

Además no se termina cuando se logra la primera línea sino que se sigue jugando hasta colocar fichas en las 27 casillas, considerándose ganador a quien más líneas haya obtenido.

Se desea diseñar e implementar un programa en PYTHON que permita jugar a La Vieja Tridimensional con **N tableros de NxN**, los que conforman un súper tablero cúbico. El programa debe tener las siguientes funcionalidades:

1. Al comenzar, debe preguntar el nombre de los jugadores.
2. Durante el juego, debe indicar siempre el nombre del jugador a quien le toca hacer la jugada.
3. Debe permitir jugar varias partidas. Al finalizar una, los jugadores pueden decidir si desean continuar jugando. La primera partida la puede comenzar cualquier jugador, pudiendo decidirse al azar. El resto de las partidas se deben iniciar en forma alternada.
4. El tablero debe desplegarse de manera gráfica.
5. Cuando uno de los dos jugadores consigue una línea, hay que resaltar en el tablero las fichas alineadas.

### **2. ¿Qué hacer primero?**

Se trata de un proyecto de programación que involucra dos componentes básicas: una de cálculo, que contiene la parte de la lógica del juego y una de interfaz, con los elementos con los que se va a interactuar con la componente de cálculo. Este tipo de dicotomía se presenta con frecuencia en el desarrollo de programas.

En la componente de cálculo, lo primero que se debe hacer es tener una *visión general de la solución*.

Aplicando análisis descendente se obtiene una primera versión:

```
do se desea jugar -->
  do quedan fichas -->
    Obtener jugada;
    if jugada es válida -->
      Realizar jugada;
    [] jugada no válida -->
      Error
    fi
  od
  Resultado
od
```

Nótese que, aunque de manera muy general, esta primera versión ofrece una visión de la lógica del programa y permite detectar qué partes se deben desarrollar en detalle para obtener una solución más precisa. Este es precisamente el objetivo del análisis descendente: comenzar con problema grande y plantear su solución en función de subproblemas más sencillos.

A partir del análisis descendente, se pueden identificar los subproblemas más importantes: determinar si se desea jugar, si quedan fichas, si una jugada dada es válida, realizar una jugada, determinar línea y mostrar el resultado final.

### 3. Estructuras de datos

Antes de proceder a la especificación de los subproblemas identificados en la parte 2, resulta conveniente decidir el tipo de datos que se usará para representar dos componentes principales del juego: el súpertablero y la jugada.

Un súpertablero puede considerarlo como un arreglo de arreglos de arreglos (o arreglo tridimensional) de enteros. En particular, cada casilla podrá tener uno de los tres valores siguientes:

- 0: para indicar que la casilla está vacía.
- 1: para indicar que la casilla está ocupada por una ficha del jugador 1.
- 2: para indicar que la casilla está ocupada por una ficha del jugador 2.

Adicional al súpertablero, hay que determinar cómo se va a representar una jugada. Una jugada está representada por el jugador en turno, la fila, la columna y el tablero (plano) que el jugador seleccionó para poner una ficha. Para el jugador de turno se puede utilizar una variable de tipo entero que tome uno de los dos valores siguientes:

- 1: para indicar que el jugador 1 está de turno.
- 2: para indicar que el jugador 2 está de turno.

Para los casos de la fila, la columna y el tablero, también se usarán variables de tipo entero, que pueden tomar valores entre 1 y N.

Una vez decidido el tipo de datos que conviene para representar un súper tablero y una jugada, se puede proceder a la especificación de los subproblemas identificados en la parte 2.

#### **4. Subproblema de verificar si quedan fichas**

Uno de los subproblemas que surgió del análisis descendente es el de determinar si en un momento dado es posible realizar una jugada. Para ello debe verificarse que aún no se han jugado las  $N \times N \times N$  fichas.

#### **5. Subproblema de verificar si una jugada es válida.**

Otro subproblema derivado del análisis descendente es el de determinar si la jugada suministrada por uno de los jugadores es válida.

Actividades a reportar :

5.1 Según la descripción del problema, ¿bajo qué condiciones una jugada es válida?

5.2 Proponga una especificación de una función EsValida, con la siguiente forma:

```
booleano func EsValida (entrada T : arreglo de arreglo de enteros;  
                        entrada N, Tablero, Fila, Columna: entero)  
{ Pre: ...PreEsValida...}  
{ Post: ...PostEsValida...}
```

5.3 Escriba las instrucciones de la función EsValida.

5.4 Demuestre la correctitud de la función EsValida.

#### **6. Subproblema de verificar si hay línea.**

Tal vez el subproblema más complejo es el de determinar si se ha completado una línea. Según la descripción del problema, si el último movimiento realizado logra alinear, ya sea vertical, horizontal o diagonalmente, N fichas consecutivas de su propio color en un mismo plano, o consiguiendo ocupar la misma casilla en los N planos.

Aplicando análisis descendente, se puede ver que el problema de determinar una alineación se puede dividir en cuatro subproblemas: determinar alineación vertical, determinar alineación horizontal, determinar alineación diagonal y determinar alineación en N planos.

Actividades a reportar:

6.1 Proponga una especificación de función para cada uno de los cuatro subproblemas. Use los nombres HayAlineaHorizontal, HayAlineaVertical, HayAlineaDiag y HayAlineaTableros.

6.2Escriba las instrucciones de las funciones HayAlineaHorizontal, HayAlineaVertical, HayAlineaDiag y HayAlineaTableros.

6.3Demuestre la correctitud de la función HayAlineaHorizontal.

6.4Proponga una especificación de una función HayAlinea, con la siguiente forma:

```
booleano func HayAlinea (entrada T : arreglo de arreglo de arreglo de enteros;  
                        entrada N, Turno: entero)  
{ Pre: ...PreHayAlinea...}  
{ Post: ...PostHayAlinea...}
```

6.5Escriba las instrucciones de la función HayAlinea. Haga uso de las funciones ya definidas.

## 7. Una partida

Con los subproblemas hasta ahora definidos, se puede completar el conjunto de instrucciones necesarias para realizar una partida. Para llevar a cabo una jugada, se debe saber de quién es el turno. De esta forma, cada vez que se realiza una jugada válida, se cambia el jugador en turno. En la versión anterior podemos aplicar análisis descendente nuevamente para explotar la operación de realizar una jugada:

```
Reflejar jugada  
if HayAlinea (T,N,Turno) --> SumarLineas (Turno);  
Cambiar Jugador
```

Actividades a reportar :

7.1 Proponga una especificación de un procedimiento CambiarJugador con la siguiente forma:

```
proc CambiarJugador (entradasalida Turno : entero)  
{ Pre: ...PreCambiarJugador...}  
{ Post: ...PostCambiarJugador...}
```

7.2Escriba las instrucciones de la función CambiarJugador.

Por último, se debe especificar un procedimiento ReflejarJugada que muestre la jugada del jugador de turno sobre el tablero.

Actividades a reportar:

7.3Proponga una especificación de un procedimiento ReflejarJugada con la siguiente forma:

```
proc ReflejarJugada (entrada T : arreglo de arreglos de arreglos de enteros; entrada N, Turno:  
entero)  
{ Pre: ...PreRealizarJugada...}  
{ Post: ...PostRealizarJugada...}
```

7.4Escriba las instrucciones del procedimiento ReflejarJugada.

Supóngase que se tiene una función ObtenerJugada que captura del usuario la jugada que desea realizar.

7.5 Incorporando estos desarrollos, el programa resulta:

```
[ var T: arreglo de arreglo de arreglo de enteros;
  N: entero;
  Tab, Fil, Col: entero;
  Turno, fichas : entero;
{...PrePartida...}
do QuedanFichas -->
  ObtenerJugada(Tab,Fil,Col);
  if EsValida(Tab, Fil, Col) -->
    ReflejarJugada(Tab, Fil, Col, Turno);
    if HayAlinea (Tab,Fil,Col,Turno) -->
      SumarLinea (Turno);

    fi
    CambiarJugador(Turno)
  [] no EsValida(Tab,Fil,Col) -->
    Error
  fi
od ;
Resultado
```

**8. Resultado** imprime el marcador final con el total de líneas conseguidas por cada uno. Para ello, SumarLinea actualiza dos contadores, uno para cada jugador, cada vez que se forma una línea. SumarLinea debe imprimir el resultado parcial cada vez que se ejecuta.

## 9. Jugar varias partidas

Ahora se puede escribir una secuencia de instrucciones que permita jugar varias partidas. Supóngase que se tiene una función OtraPartida, que captura de los jugadores si desea jugar otro partido. El programa quedaría así:

```
[ var   T : arreglo de arreglo de arreglo de entero;
      N: entero;
      Tab, Fil, Col: entero;
      Turno, fichas : entero;
      Otro: booleano;
{...PreLaViejaTridimensional...}
Turno := 0;
Otro := verdad;
do Otro -->
{...PrePartida...}
  do fichas < NxNxN -->
    ObtenerJugada(Tab,Fil,Col);
    if EsValida(Tab, Fil, Col) -->
      ReflejarJugada(Tab, Fil, Col, Turno);
      if HayAlinea (Tab,Fil,Col,Turno) -->
        SumarLinea (Turno);

      fi;
      CambiarJugador(Turno)
    [] no EsValida(Tab,Fil,Col) -->
      Error
  fi
od;
```

```

        Resultado;
    {... PostPartida...}
    Otro := OtraPartida ( )
od
    {... PostLaViejaTridimensional...}
]

```

Actividades a reportar:

9.1Especifique el programa anterior. Si considera que debe agregar alguna instrucción para satisfacer PrePartida puede hacerlo, siempre y cuando lo justifique.

9.2Nótese que hasta los momentos no se ha considerado el requerimiento de quién comienza cada partida. Determinar si en el programa anterior el requerimiento se cumple; en caso contrario, especifique y escriba el conjunto de instrucciones necesarias para incorporar este requerimiento.

## 10. Fin de la lógica. ¿Qué sigue?

Con las actividades anteriores se ha diseñado un programa que captura la parte lógica o de cálculo del problema del juego. Nótese que hasta el momento no se ha dado importancia a la manera en que los jugadores van a interactuar. Tan sólo se han introducido marginalmente un par de instrucciones, ObtenerJugada y OtraPartida, que capturan información de los jugadores.

La segunda parte en la elaboración del proyecto consiste en introducir los elementos de interfaz necesarios para que el programa pueda ser utilizado efectivamente.

Para facilitar la programación se limitarán las operaciones de entrada de información por teclado en modo texto. Para el despliegue de información se utilizarán dos modos de manera conjunta: modo texto y modo gráfico.

## 11. Elementos de la interfaz

Para solicitar los nombres de los jugadores sus nombres, pueden usarse instrucciones provistas por el lenguaje para tal fin y almacenar los nombres en dos variables NombreJugador1 y NombreJugador2 de tipo string. Luego, cada vez que le toque el turno al jugador 1, se puede desplegar un mensaje como:

Introduzca su jugada, NombreJugador1, por favor:

Análogamente se puede hacer para el jugador 2. También se podría dar mensaje en caso de que una jugada no sea válida.

Cada vez que se dé el resultado, final o parcial, se deben utilizar los nombres de los jugadores para presentar sus puntos. Además se puede preguntar si se desea jugar otra partida.

Actividad a reportar:

11.1 Indique en qué parte del programa colocaría las instrucciones de lectura de los nombres de los jugadores y el mensaje de jugada no válida.

11.2 Indique en qué parte del programa colocaría los mensajes que solicitan la jugada a un jugador. Diga si es necesario agregar instrucciones adicionales para controlar el despliegue del mensaje.

Para el caso del tablero, se utilizará una modificación de la máquina de trazados, que permite dibujar círculos rellenos con diferentes colores y borrar la máquina de trazados.

La nueva especificación del método dibujarCirculo es:

```
método dibujarCirculo(entrada x,y,r: entero; entrada c: color)
{Pre:  $r \leq 0$  &  $|x| + r \leq \text{this.XMAX}$  &  $|y| + r \leq \text{this.YMAX}$  & c es un color válido}
{Post: hayCirculo(this,x,y,r,c) }
```

donde color puede ser rojo, verde, negro, amarillo, magenta, naranja y rosado.

El método Borrar tiene como postcondición que no hay línea ni círculo alguno.

Actividades a reportar:

11.3 Especifique y defina un procedimiento DibujarTablero que dibuje un tablero vacío para jugar a La Vieja.

11.4 Para dibujar una jugada particular es necesario determinar la coordenada del centro del círculo en función de la jugada actual. El color del círculo depende del jugador de turno. Especifique y defina un procedimiento que dibuje en el tablero una jugada. El encabezado del procedimiento debería ser:

```
proc DibujarJugada(entradasalida mt: Maquina de trazados;
                  entrada T : arreglo de arreglos de arreglos de enteros;
                  entrada N, Tablero, Fila, Columna, Turno: entero)
```

El radio del círculo puede establecerse según como se considere más adecuada su visualización.

11.5 Incorporar las instrucciones DibujarTablero, DibujarJugada y Borrar en el programa obtenido.

11.6 Incorporar las instrucciones necesarias para resaltar una alineación ganadora en el tablero.

Por tratarse de un proyecto de programación de cierta complejidad, se recomienda que se haga la programación de forma incremental, de manera que se pueda probar la el funcionamiento de cada uno de los procedimientos y funciones.

En primer lugar se recomienda programar los elementos de la interfaz, en particular aquellos que permiten obtener una jugada y desplegarla en la pantalla. De esta manera se puede verificar que las instrucciones que calculan la posición en el tablero de la última jugada funcionan correctamente.

Luego, agregar la función EsValida y verificar su funcionamiento, ejecutando tanto jugadas válidas como no válidas. Por último agregar y probar la función HayAlinea. Hasta este

punto el programa es capaz de ejecutar una sola partida. Una vez probada esta versión reducida del programa en Python, se puede proceder a agregar los elementos que permiten jugar varias partidas y calcular las estadísticas.

## **12. Documentación**

El programa deberá estar documentado apropiadamente, siguiendo las normas de documentación del lenguaje Python. Y siguiendo las normas vistas en las clases del laboratorio.

## **13. Entregas**

Deberá presentarse el esqueleto del programa en pseudocódigo y en Python, con las llamadas a los procedimientos desarrollados o no. También deberá estar desarrollado el subproblema para verificar si hay línea (al menos en pseudo lenguaje), así como la función EsValida, con las especificaciones y pruebas requeridas.

Para la clase de la semana 10 se debe tener la interfaz gráfica y ObtenerJugada, pudiendo verificar gráficamente la misma, así como DibujarTablero, Dibujar Jugada y Borrar. Se revisará el esqueleto de programa con las nuevas incorporaciones. También deben entregarse todos los requerimientos solicitados de pseudocódigo, especificaciones y pruebas de correctitud.

También se deberá llevar una versión operativa del programa en Python que permita jugar a La Vieja Tridimensional según las especificaciones indicadas en el planteamiento del problema. Es importante que el equipo trabaje de manera integrada. Durante la revisión se verificará el funcionamiento del programa y se hará un corto interrogatorio particular a ambos miembros del equipo.

La versión operativa del programa deberá ser entregada al profesor en un disquete debidamente identificado.

Además, deberá entregar un informe que describa en detalle todo el proceso de diseño y desarrollo de la solución. El informe no se debe limitar a reportar las actividades indicadas en este enunciado; las actividades deben servir de guía para elaborar el informe. En este sentido, se quiere que se entregue un informe que contenga las siguientes secciones:

- Portada. Una hoja que contenga:
  - Arriba a la izquierda el nombre de universidad, carrera y materia.
  - Centrado: nombre del proyecto.
  - Abajo a la izquierda: nombre del profesor de laboratorio.
  - Abajo a la derecha: nombre y carnet de los integrantes del equipo
- Introducción:
  - Breve descripción del problema atacado en el proyecto.
  - Motivación.
  - Objetivos planteados.



- Alcance de la solución.
- Contenido del informe.
- Diseño:
  - Resultado del análisis descendente del problema.
  - Especificación y desarrollo de los programas, procedimientos y funciones.
  - Demostraciones de correctitud.
  - Optimizaciones.
- Detalles de implementación.
  - Tipos de datos.
  - Estructuración del código.
  - Cualquier comentario adicional referente a la traducción de los programas a Python.
- Estado actual.
  - Operatividad del programa: decir si funciona perfectamente o no. En caso negativo, describir las anomalías.
  - Manual de operación: nombre del archivo a ejecutar y modo de operar el programa.
- Conclusiones.
  - Resultados obtenidos.
  - Experiencias adquiridas.
  - Dificultades presentadas.
  - Recomendaciones.
- Bibliografía. Libros, revistas o cualquier recurso bibliográfico consultado. Una referencia bibliográfica debe incluir la siguiente información:
  - Libro: autor(es), nombre, editorial y año.
  - Artículo: autor(es), nombre, revista, volumen, número y año.
  - Página Web: autor(es), nombre, url, fecha última visita.

Los siguientes son ejemplos de referencias bibliográficas:

- Libro:  
Blair, D.: Language and Representation in Information Retrieval. Elsevier Science Publisher, 1990.
- Revista:  
Isaacson, M.: What is SMDI?, Electronic Musician 9(6). p.7982
- Página Web:  
Sun Microsystems: The Java Tutorial. <http://java.sun.com>. Noviembre 2000.

Usted deberá entregar en un sobre sellado y debidamente identificado (nombre y carnet de los integrantes del equipo y nombre del proyecto):

- Una carpeta que contenga todos los archivos de Python que utilizaron
- Un informe según la estructura sugerida anteriormente.
- El listado del programa debidamente documentado.

Los sobres deberán ser entregados a la 1:30pm en punto en el laboratorio de clases.

**Importante:** el proyecto es un trabajo en equipos de a dos personas. Si bien lleva tres semanas, se considera similar a un examen en cuanto a que no puede haber ningún tipo de intercambio con otros grupos.