

Caso de Estudio “JUEGO OCA”

Sergio Mauricio Alarcón Pinilla

Johan Steven Briceño Layton

Johan Camilo González Gordo

Facultad de Ingeniería, Universidad de Cundinamarca

Programación I

Diego Fernando Pachón Maldonado

25 de febrero de 2024

CASO DE ESTUDIO QUE NOS ASIGNARON

CASO DE ESTUDIO

→ JUEGO DE OCA

Desarrollar un juego de oca completo en python.

Descripción:

• Clases

- Tablero Representa tablero de juego. *Propiedades* Tipo, Acción
- Ficha Representa jugador, puede avanzar, retroceder, tiene una posición
- Dado Simula el lanzamiento de un dado genera un número aleatorio del 1 al 6.

FUNCIONES

Iniciar juego: Crea un tablero y las fichas de los jugadores todos inician en la posición 0.

Turno de jugador: Cada jugador lanza el dado y avanza con su ficha según el resultado del dado además mostrará su posición inicial y final de la ficha

Fin de juego: El primer jugador en llegar al final de las casillas gana

NOTA El orden de cada participante se define de forma aleatoria.

CASO DE ESTUDIO PROPUESTO POR NUESTRO GRUPO.

Caso de Estudio.

Problemática:

Un billar no cuenta con un sistema que gestione la cantidad de tiempo que dura cierta cantidad de jugadores en cada mesa, lo cual no permite calcular el precio a cobrar a los jugadores (dependiendo el tipo de mesa: "tres bandas", "Libre", "Pool"). Además a la hora de pagar los jugadores desean dividir la cuenta entre ellos.

Se debe imprimir:

1. Cantidad de jugadores por mesa.
2. Total de la cuenta.
3. Total por jugador (si se desea).
4. Tiempo por mesa.
5. Tipo de mesa ("tres bandas",
("Libre")
("Pool"))
6. Mensaje de agradecimiento.