Proyecto de programación i

Profesor Efrén Jiménez delgado

Integrantes:

Kendall umaña Alvarado

Julio González Araya

Tema del proyecto: 4 en línea para

Código isw-211

**Este proyecto que se nos dejó a cabo era fundamentalmente juego de 4 línea que consta de columnas y filas que se coloca cada ficha hasta formar una línea horizontal, vertical entre otras de 4 gana.**

**Se sabe bien que en este proyecto se trabajara con matices y arreglos para constar la cantidad de filas y columnas, donde se colocara la ficha del jugador y en qué posición se colocara.**

**La solución que se brindaron al problema fueron, en la clase agregamos el método cargar matriz que consistía en hacer el arreglo de las columnas y filas que colocamos 6 y 7.**

**Luego se añadió el método cargar para decir si las filas y columnas a tal rango que se impriman.**

**Se hiso un método para colocar las fichas que al crear un constructor y parámetro para dichas columnas y filas se posiciones el lado correspondiente de la ficha de tal jugador.**

**El caso de validar se utilizó cada condicional para un horizontal, vertical, diagonal de izquierda a derecha y viceversa. Para dar a cabo la impresión de los métodos en la main.**

**En el primero el validar vertical se calcularon con puros if y else para saber si tal jugador llego a tal limite osea 4 que se el ganador y se da un procedimiento en cada método.**

**El problema que más nos causo fue cuando en el método validar no tiene que mostrar ganador cuando por ejemplo la fila era igual a 4.**

**En conclusión se lleva a cabo un proyecto muy amplio que se puede programar de diferente maneras que nos brinden una mejor calidad de usabilidad y que se den a cabo el trabajo a seguir.**

**Nuestros errores fueron que a la hora de ganar nos seguía pidiendo el número para la ficha.**

**Otro fue no poner la estadística por falta de tiempo.**