

Proyecto #2

Mario Andres Perdomo Lopez 18029

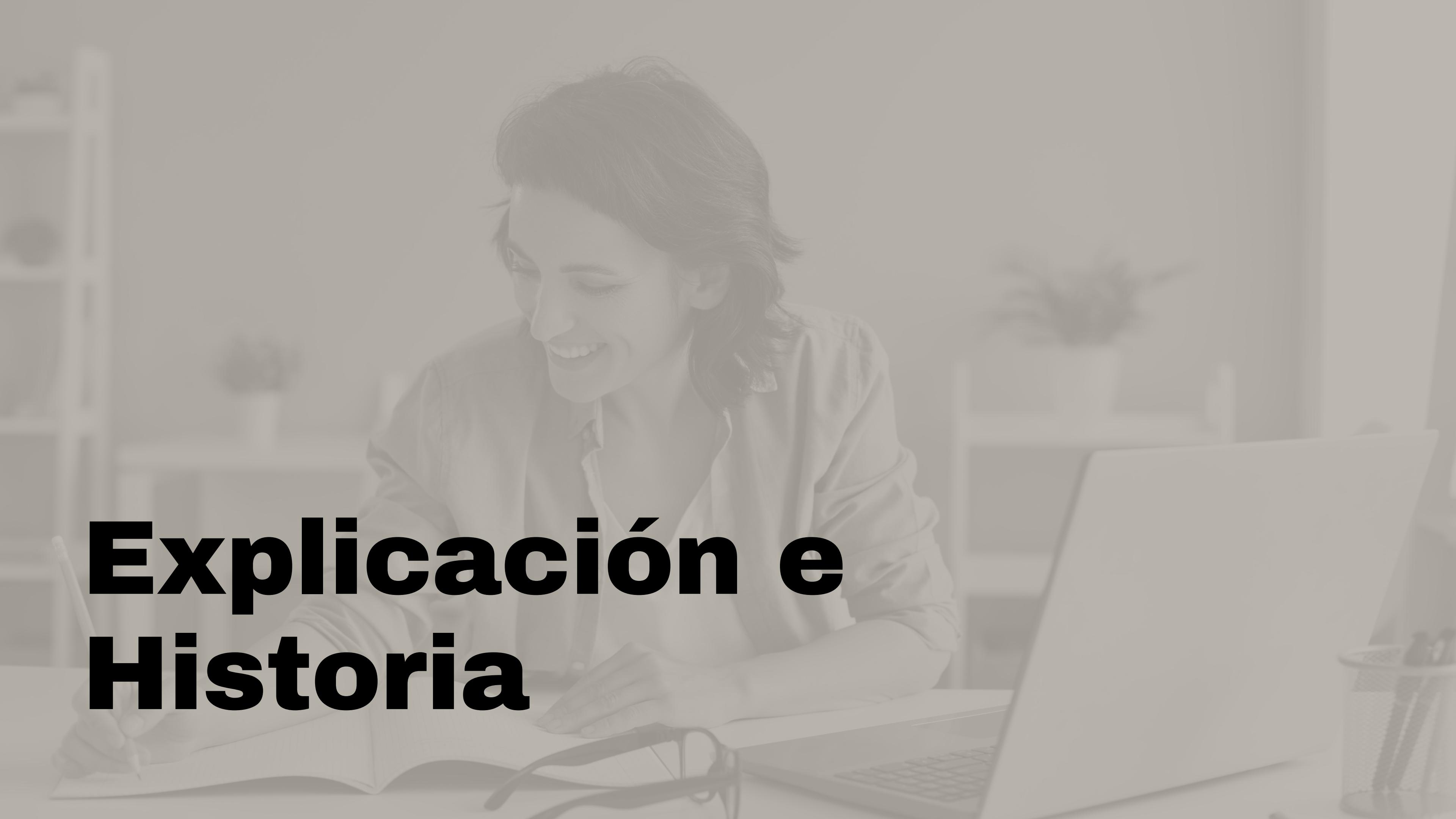
Cristopher Jose Rodolfo Barrios Solis 18207

Kristen Amanda Brandt Furlan 171482

Oliver Fritz Graf Fuentes 17190



Explicación e Historia



Explicación

El juego Down the River es un "drinking game" que nosotros decidimos adaptar para utilizar en el proyecto 2 de Redes.

El juego consiste en que los jugadores tienen que ir haciendo adivinanzas acerca de distintas características de las cartas y si se responden correctamente se asignan puntos a la mesa. Si el jugador responde incorrectamente se lleva los puntos de la mesa. El primer jugador en llegar a X puntos es el perdedor. Este juego tiene 4 distintas rondas de adivinanzas:

1. La carta es roja o negra?
2. La carta tienen un valor mas alto o mas bajo que la primera carta
3. La carta esta dentro del rango de las primeras dos cartas o afuera
4. Round multiplicador. Adivinar el símbolo de la carta (El jugador puede decidir si desea intentar esta ronda o pasar al siguiente jugador)

Historia



Con respecto a la historia de este drinking game este obtiene su nombre dado a la dinámica de pasar tragos a los otros jugadores (en el caso de nuestro juego se pasan puntos). No se sabe con exactitud la procedencia de "Down the river", pero este tipo de juegos han ido apareciendo a lo largo de la historia, se pueden encontrar hasta en la antigua Grecia alrededor del siglo V a.C. También en la antigua China y en Alemania. Con respecto a este juego si un jugador responde todas las adivinanzas correctamente el pasa todos sus puntos a las mesas. Los demás jugadores tienen la posibilidad de agregar más puntos a la mesa o quedarse con todos los puntos. En este caso el jugador con la menor cantidad de puntos es el ganador.

Demostración del juego utilizando
cartas (screenshots).

D....	O....	W....	N....	..	T....	H....	E....	...	R....	I....	V....	E....	R....
:/\:	:/\:	:/\:	:()	((5))	:/\:	:/\:	(\)	((5))	:()	(\)	:()	(\)	:()
(_)	:V:	:V:	O()	'..	(_)	(_)	:V:	'..	O()	:V:	O()	:V:	O()

~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0

Elija el numero de jugadores:

- 1. Un jugador
- 2. Dos jugadores
- 3. Tres jugadores
- 4. Cuatro jugadores
- 0. Salir del juego (En cualquier pregunta se puede salir respondiendo 0)



~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0

Recuerde que ♦ y ♣ son rojos
y
recuerde que ♠ y ♠ son negros...

!!!!

~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0
Le toca a Player1

Con 0 puntos.

~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0

Rojo o negro?
1. Rojo
2. Negro

1

Pulling Card...



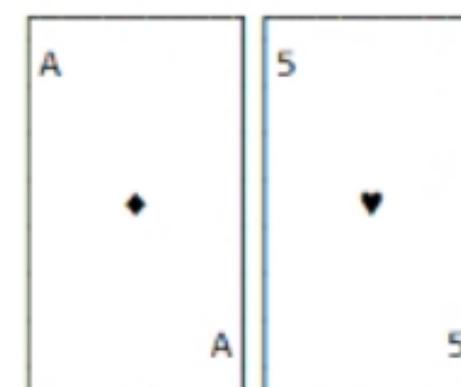
Bien hecho!
Continuando...



Arriba o abajo?
1. Arriba
2. Abajo

1

Pulling Card...



Bien hecho!
Continuando...



Adentro o afuera?
1. Adentro
2. Afuera

2

Pulling Card...



Perdiste Player1 :(

Recibes 6 puntos...

Pasando a siguiente jugador

~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0
Le toca a Player2

Con 0 puntos.

~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0

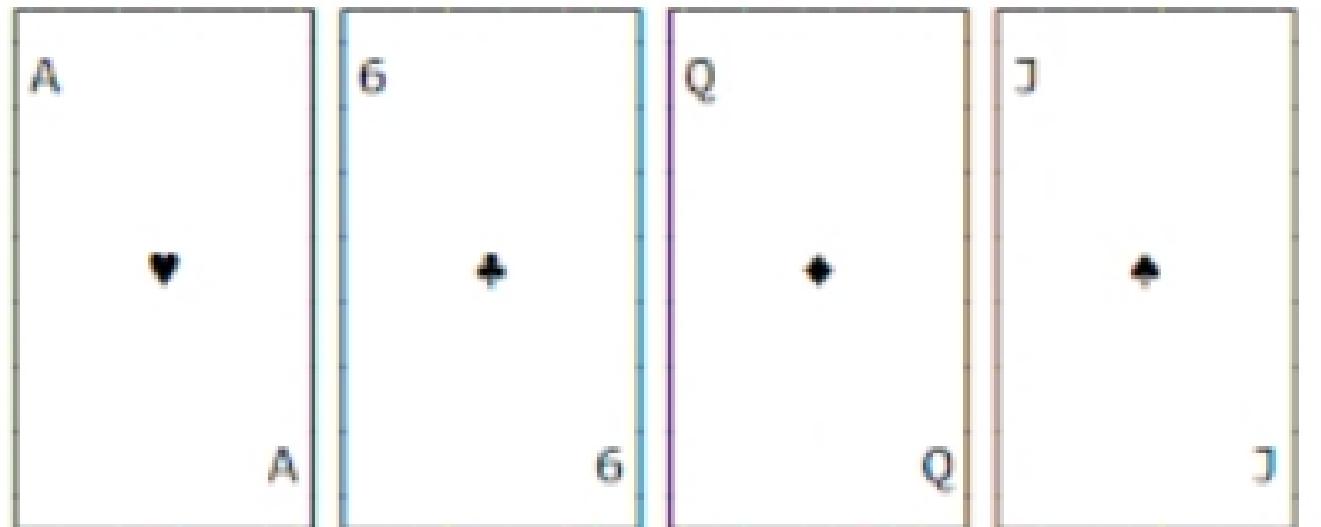
Rojo o negro?
1. Rojo
2. Negro

Elije un simbolo:

1. Heart (H)
2. Spade (S)
3. Diamond (D)
4. Clover (C)

2

Pulling Card...



Bien hecho!
Continuando...

~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0

Le toca a Player2

Con 4 puntos.

~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0 ~ 0

Principales dificultades y lecciones aprendidas.

Debugging

Primero se escribió un código base pero este no se corrió por lo cual después tuvimos que hacer bastante debugging para terminar de arreglar nombres de variables y un poco de la lógica.

Manejo de conexión de sockets con juego

Encontrar horas donde todos los miembros del equipo estuvieran disponibles

- **No dejar las cosas a última hora**
- **Creear un horario para las reuniones para que no se dejen al lado**
- **Probar con distintos métodos de programación para ver cual es el más adecuado**