

Pauta tarea 1

A continuación verán una solución aproximada de la primera tarea del proyecto de ayudantía. Cabe destacar que no es la única manera de resolver los problemas.

Representación de los jugadores y el tablero.

Tanto la cantidad de jugadores como el tamaño del tablero deben ser especificados por el usuario mediante el menú.

```
//jugadores
int saludJugadores[] = new int[cantidadJugadores];
int posicionJugadores[] = new int[cantidadJugadores];

//tablero
char tablero[] = generarTablero(cantidadCasillas);
```

Método para lanzar los dados.

```
public static int lanzarDados() {
    int dado1 = (int) (Math.random()*6+1);
    int dado2 = (int) (Math.random()*6+1);

    return dado1+dado2;
}
```

Métodos para generar el tablero.

Se debe tener en cuenta que tanto la primera como la última casilla son fijas (inicio y final respectivamente), por lo que se les asigna un valor manualmente.

```
public static char[] generarTablero(int cantidadCasillas){
    char tablero[] = new char[cantidadCasillas];

    tablero[0] = 'i';
    tablero[cantidadCasillas - 1] = 'f';

    for (int i = 1; i < cantidadCasillas-1; i++) {
        tablero[i] = casillaRandom();
    }

    return tablero;
}
public static char casillaRandom(){
    /*
    b=blanco, p=portal, s=salud, d=desafio
    */
}
```

```

    char pool[] = {'b','p','s','d'};

    int indiceRandom = (int) (Math.random()*4);

    char selected=pool[indiceRandom];

    return selected;
}

```

Método de caer en la casilla salud.

```

public void casillaSalud(int indiceJugador, int saludJugadores[]) {
    //suerte=0 => se le resta vida
    //suerte=1 => se le suma vida
    int suerte = (int) (Math.random() * 2);
    int vidaRandom = (int) (Math.random() * 3 + 1);

    if (suerte == 0) {
        //se debe validar que la salud no sea menor a 0
        //si la salud llega a 0, el jugador debe perder!
        saludJugadores[indiceJugador] -= vidaRandom;
    }else{
        //se debe validar que la salud no sea mayor a 15
        saludJugadores[indiceJugador] += vidaRandom;
    }
}

```

Estructura de los métodos de caer en las casillas portal y desafío.

```

public void casillaPortal(int indiceJugador, char tablero[],
    int posicionJugadores[]) {
    //Se modifica la posición del jugador hacia otra casilla de
portal en el tablero
}

public void casillaDesafio(int indiceJugador, int saludJugadores[],
    int posicionJugadores[]) {
    //Se elige aleatoriamente si consiste en modificar la posición
del jugador o la salud de todos los jugadores excepto él
}

```