Enunciado Trabajo Práctico

Clash of UNLA

Algoritmos y Estructuras de Datos

Ing. Damián Santos – Lic. Romina Mansilla – Agustín Di Stefano

UNLA

2019

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| DNI | Nombre | Evaluación Individual |
| 40074392 | Mauro Hidalgo |  |
| 41102400 | Matías Lizarraga |  |
| 40760818 | Julián Andrés Gonzalez |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Evaluación Trabajo |  | |

## Objetivo

Desarrollar una aplicación en C++ que permita administrar el juego denominado Clash of UNLA.

## Descripción

El objetivo del juego es que un personaje recorra un terreno en búsqueda de una determinada cantidad de ítems. Para hacerlo, cuenta con un vehículo conformado por una locomotora a la que se le pueden ir incorporando vagones. Cada vagón sólo puede almacenar un tipo de ítem (no se pueden mezclar).

El terreno es una matriz de X por Y posiciones. En cada posición podremos encontrar:

* Terreno: Una posición en la que no hay nada en particular.
* Locomotora: Es el vehículo principal.
* Vagón: Es un contenedor que se agrega al Vehículo para poder transportar ítems. Los vagones tienen una capacidad máxima de carga.
* Ítem: Los ítems son recursos naturales que deben ser recolectados. Hay distintos tipos: oro, plata, bronce, platino, roca, carbón.
* Mina: Una mina es una instalación que genera un determinado ítem. La producción de ítems es en la forma de lingotes de 1 Kg.
* Caja: Las cajas son contenedores para los lingotes.
* Bandido: Los bandidos se encuentran distribuidos a lo largo del terreno.
* Moneda: Las monedas son el dinero que permite comprar los vagones.
* Estación: La estación es el puesto en el que se compran vagones.

*Tiempo de juego.*

El tiempo de juego deberá estar definido en intervalos de S segundos.

En cada intervalo, el vehículo se moverá una posición, arrastrando a la locomotora y a todos sus vagones. Si choca consigo mismo o sale del terreno, se pierde la partida.

El jugador podrá alterar el recorrido del vehículo utilizando las teclas del teclado.

El vehículo sólo podrá detenerse al momento de estacionar frente a una mina o una estación (ver más adelante). Para retomar el movimiento habrá que direccionarlo con el teclado.

*Comanda*

La comanda es el objetivo que define la cantidad de ítems que debe recolectar el jugador para finalizar el juego. Se carga desde un archivo de texto.

*Monedas.*

Deberá existir un algoritmo que genere monedas según una cantidad de intervalos aleatorios. Es decir, la primera puede generarse luego de transcurridos 3 intervalos; la segunda, luego de 5; la tercera a los 10 y así. La diferencia entre la aparición de una moneda y la siguiente no puede superar los IM intervalos. El tiempo máximo de vida de una moneda se determina en forma aleatoria al momento de crearla y no podrá superar los VM intervalos.

*Vagones.*

En primer lugar, el jugador deberá recolectar monedas. Para comprar vagones, será necesario estacionar enfrente de la estación (“chocar” con la estación). En ese momento, la cantidad de monedas que tenga serán consumidas en un vagón que podrá soportar un peso máximo según la siguiente ecuación: Peso\_máximo = 5kg\*cantidad\_monedas.

Una vez que un vagón almacenó un determinado ítem no puede ser utilizado para otro, aún cuando haya quedado vacío.

*Producción en las minas.*

Las minas producen un único ítem, en forma de lingotes, con una secuencia establecida. Por ejemplo, una mina de oro puede tener la secuencia 2, 2, 4, 3, 5. Esto significa que, en el primer intervalo, generará una caja con dos lingotes; en el segundo, otra con 2; en el tercero, una con 4; en el cuarto, una con 3; y en el quinto, una con 5. Al finalizar, vuelve a iniciar la secuencia. La producción de cada caja ocurre cada IP intervalos.

Las cajas se crean en función de la producción de la mina y tienen una capacidad máxima de lingotes que es igual a los lingotes producidos al momento de generarla. En el ejemplo anterior, tendríamos 5 cajas con máximos de 2, 2, 4, 3 y 5 respectivamente.

Para recolectar la producción, la locomotora tiene que estacionarse enfrente de la mina (“chocar” contra la mina). En ese momento, la primera caja producida se incorpora al vehículo. Para que esto ocurra, el mismo deberá contar con un vagón específico para ese material y con capacidad de almacenamiento suficiente para la nueva caja, o con un vagón vacío en el que se pueda almacenar un nuevo ítem. Si ninguna de las dos ocurre, se pierde toda la producción de la mina por penalidad.

Las minas están definidas en un archivo de texto.

*Bandidos.*

Si el vehículo se topa con un bandido, este le pedirá que pague con determinado ítem para dejarlo pasar. En caso de no poder realizar el pago, el bandido nos romperá el último vagón. Si el vehículo no tiene vagones, se romperá la locomotora y perdemos el juego.

Los bandidos aparecen y desaparecen en forma aleatoria y tienen un campo de acción que abarca una superficie cuadrada del terreno delimitada a partir de moverse A posiciones (parámetro de la aplicación) en las cuatro direcciones.

Cualquier parte del vehículo que esté dentro del rango de acción de un bandido significará que el mismo fue atacado. Luego de atacar, el bandido desaparece.

Los ítems se consumen de los vagones a partir del último ingresado. Por ejemplo, supongamos que en la recolección de oro un vagón quedó de la siguiente manera:

* (segunda caja) 2 lingotes.
* (primer caja) 3 lingotes.

Nos daría una estructura similar a la siguiente:

|  |  |
| --- | --- |
| 2/2 | 3/3 |

Donde: x/y significa:

* x cantidad actual de lingotes.
* y capacidad máxima.

Si el bandido nos pide 1 lingote, tendremos que desmontar la segunda caja, retirar un lingote, pagarle y volver a insertar la caja con un lingote menos, quedando:

|  |  |
| --- | --- |
| 1/2 | 3/3 |

Si pidiera cuatro, debería sacar 2 y 2, quedando:

|  |
| --- |
| 1/3 |

Las cajas vacías se descartan, es decir, no vuelven a ingresarse al vagón.

*Generación de Bandidos.*

Deberá existir un algoritmo que genere un bandido según una cantidad de intervalos aleatorios. Es decir, el primero puede generarse luego de transcurridos 3 intervalos; el segundo, luego de 5; el tercero a los 10 y así. La diferencia entre la aparición de un bandido y el siguiente no puede superar los IB intervalos. El tiempo máximo de vida de un bandido se determina en forma aleatoria al momento de crearlo y no podrá superar los VB intervalos.

La generación del bandido también determina en forma aleatoria el ítem que va a requerir y la cantidad del mismo, pudiendo ser un número entero entre 1 y el máximo permitido (P).

## Archivos.

* Parámetros.txt

Los parámetros de la aplicación se cargarán de un archivo

Formato de cada línea:

clave=valor

Campos:

* Clave: cadena
* Valor: cadena

Claves:

* S: Segundos que dura un intervalo.
* P: cantidad máxima que puede pedir un bandido.
* A: posiciones para definir el área de Ataque de un bandido.
* posXE: posición x de la estación.
* posYE: posición y de la estación.
* IM: intervalo máximo para generación de monedas.
* VM: intervalos máximos de vida de una moneda.
* IB: máxima cantidad de intervalos para la aparición de bandidos.
* VB: tiempo máximo de vida de un bandido.
* IP: intervalos entre producciones de las minas.
* Comanda.txt

Formato de cada línea:

codItem;cantidad

Campos:

* *codItem: una cadena con los siguientes valores: oro, plata, bronce, platino, roca, carbón.*
* *cantidad: entero.*
* Minas.txt

Formato de cada línea:

posX;posY;codItem;IP;seq1;seq2;seq3;seq4;seq5

Campos:

* *posX, posY: posición donde se ubica la mina.*
* *codItem: código del ítem que va a producir.*
* *IP: intervalo de producción.*
* *SeqX: especificación de la secuencia de producción. Siempre serán 5 en total.*

NOTA:

En todos los casos, el separador de campos debe ser “;”.

Como parte del trabajo, los alumnos deberán desarrollar un archivo de pruebas con datos válidos para ejecutar las validaciones.

## Presentación

A continuación se detalla el cronograma de actividades para el trabajo práctico:

26/04/19: Presentación del enunciado.

03/05/19: Consulta del trabajo práctico.

10/05/19: **Primer Entrega:** “Estrategia de Resolución”. Se presentará la estrategia de resolución propuesta por el equipo.

17/05/19: Consulta del trabajo práctico.

24/05/19: Consulta del trabajo práctico.

31/05/19: Consulta del trabajo práctico.

07/06/19: Parcial.

14/06/19: **Segunda Entrega:** Presentación y Evaluación del TP.

21/06/19: Entrega de notas del parcial y revisión.

28/06/19: Recuperatorio del Parcial.

05/07/19: **Recuperatorio del TP**. Entrega de notas del parcial y revisión.

**Primer Entrega:** “Estrategia de Resolución”.

Para esta entrega deberá presentarse un documento impreso (en un folio o carpeta) conteniendo, como mínimo:

* Carátula de presentación con los datos de los integrantes del equipo (primer hoja de este documento).
* Indice de contenidos (en caso de ser necesario).
* Desarrollo de la estrategia de resolución detallando:
  + Estructuras a utilizar (arrays, pilas, listas, colas).
  + TDAs y sus relaciones (diagrama de interacción de todos los componentes).
  + Estrategia de resolución de operaciones.
* División del trabajo y cronograma: se deberá presentar la división de actividades dentro del grupo y un cronograma de trabajo a alto nivel.

Todas las hojas deben estar numeradas.

**Segunda Entrega**.

Para esta entrega deberá presentarse:

* Una copia impresa del enunciado del trabajo práctico (TODO este documento, incluyendo los anexos).
* Una copia impresa de la estrategia de resolución final del trabajo práctico (con los mismos requerimientos que en la “Primer Entrega”.
* Una copia impresa de todos los archivos de prueba presentados por los alumnos.
* Una copia impresa de todos los archivos del proyecto (.h y .cpp). Poner como encabezado de cada hoja el nombre del archivo.
* Un CD conteniendo en formato digital todos los puntos anteriores y el proyecto completo.
* Se deberá incluir la primer entrega corregida.

La presentación deberá ser en un folio o carpeta, en forma prolija y debidamente identificada. Los CDs deberán contener el número de grupo y el nombre y los padrones o documentos de identidad de cada uno de los integrantes y deberán estar correctamente adjuntos al resto del trabajo práctico de forma tal que no puedan perderse. Además, deberá incluirse **todo** el proyecto desarrollado (**la carpeta completa** generada por el IDE, con los archivos del proyecto y el código fuente) incluyendo los archivos de pruebas.

Todas las hojas deben estar numeradas.

El incumplimiento de cualquiera de las normas de entrega implicará la desaprobación del trabajo práctico.

Metodología de evaluación:

La Evaluación de los trabajos prácticos contará con una etapa grupal y una individual.

* Grupal: Se realizará un conjunto de pruebas sobre el trabajo presentado por los alumnos en presencia de los mismos. Se deberá aprobar la totalidad de las pruebas. En caso de que una prueba falle, los alumnos podrán intentar corregir el código mientras dure la evaluación.
* Individual: Se realizará una evaluación individual oral o escrita para cada alumno. Los temas a evaluar podrán ser, por ejemplo: preguntas teóricas sobre el contenido de la materia, preguntas sobre el trabajo práctico, codificación de alguna primitiva o modificación del trabajo práctico, etc.

La nota final de la cursada se calculará en función de las notas obtenidas en forma grupal e individual. La nota grupal será el promedio entre la primer presentación y el recuperatorio (en caso de necesitarlo). Por este motivo, SOLO deberán presentarse aquellos grupos que hayan concluido TODO el trabajo práctico ya que no se harán evaluaciones parciales.

## Revisiones

Anexo – Correcciones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Prueba | Resultado | Comentario |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Anexo – Correcciones (copia para los alumnos)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Prueba | Resultado | Comentario |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |