

PRESENTACIÓN

Senku

En un principio era un juego de tablero para un solo jugador, con un tablero en forma de cruz hecha por tres hileras de casillas, todos los espacios están ocupados menos uno, y el objetivo es eliminar todas las piezas dejando solo una en el tablero, su raro formato radica en que, durante esta la época cuando apareció, los juegos estaban prohibidos por la iglesia católica, la cual los catalogaba como pecaminosos, para disimular lo transgresor del juego, las piezas se movían bajo una forma de cruz. No obstante, a través del tiempo el formato del tablero ha ido variando en diversos lugares.

Lo positivo de este juego es que las probabilidades de solución son amplias, tiene reglas sencillas y contiene diferentes formatos.

En la actualidad, a pesar de que el juego se puede conseguir en algunas tiendas en físico o también se puede jugar virtualmente por internet, ¿Qué pasaría si no tenemos el juego físico ni tampoco internet? La respuesta es que no podríamos jugarlo.

A continuación, se diseñará y desarrollará un programa el cual nos permite simular el juego conocido como senku en sus diferentes formatos de tablero haciendo este juego más versátil. Este proyecto estará desarrollado usando códigos C y usando el programa CLion.

Para iniciar el desarrollo del código del juego, primero debemos tener bien clara las reglas, dimensiones y restricciones del juego las cuales nos permitirán desarrollar su lógica.

De esta manera usamos todos los recursos y herramientas aprendidas en clase (Funciones, recursividad, vectores, matrices, entre otros), empezaremos a construir la lógica del juego usando el lenguaje de C++.

El juego desarrollado en esta plataforma no es tan llamativo como está presentado en otras plataformas, sin embargo; puede servir como un proyecto de demostración y aplicación de la Programación Lógica Computacional.

El presente proyecto fue desarrollado por Mitzi Lobaton, Ciro Diaz y Fritz Jauregui, alumnos de la Universidad de Ingeniería y Tecnología (UTEC), del curso de Programación Orientada a Objetos, dirigido por el profesor Rubén Rivas Medina.