

LP1**Integrantes del grupo**

- Elias David Román Gautos
- Mónica Melissa Morales Román

-Descripción del desarrollo del programa.

Como grupo, decidimos que el juego sea lo más parecido posible al juego de Cephalopod, esto quiere decir, que al jugar el programa que hemos desarrollado, los usuarios sientan que están jugando el mismo juego, y que no haya mucha diferencia con el juego original.

Para poder comprender la estructura lógica del juego, planteándonos preguntas como “¿Cómo hacer el enfrentamiento máquina contra humano?”, “¿Cómo representar los dados?”, “¿Cómo representar el tablero y las coordenadas del juego?”, “¿Qué tener en cuenta para validar las jugadas?”, “¿Cómo definiremos al ganador en un juego donde no existe empate?”.

- Cómo se realizó el desarrollo del programa

Para el desarrollo del programa fue necesario entender cómo es que funciona el juego Cephalopod, para ello hemos jugado reiteradas ocasiones para poder aclarar nuestras dudas mencionadas anteriormente en este documento.

A la hora de crear la interfaz gráfica utilizando las herramientas del glade se nos hizo un poco más sencillo, y nos llevó menos tiempo realizarlo.

Tuvimos varios inconvenientes para vincular la parte gráfica al código. Conectar cada botón para que pueda realizar una función fue un gran desafío, y nos llevó la mayor parte del tiempo que nos tomó realizar esta segunda entrega.