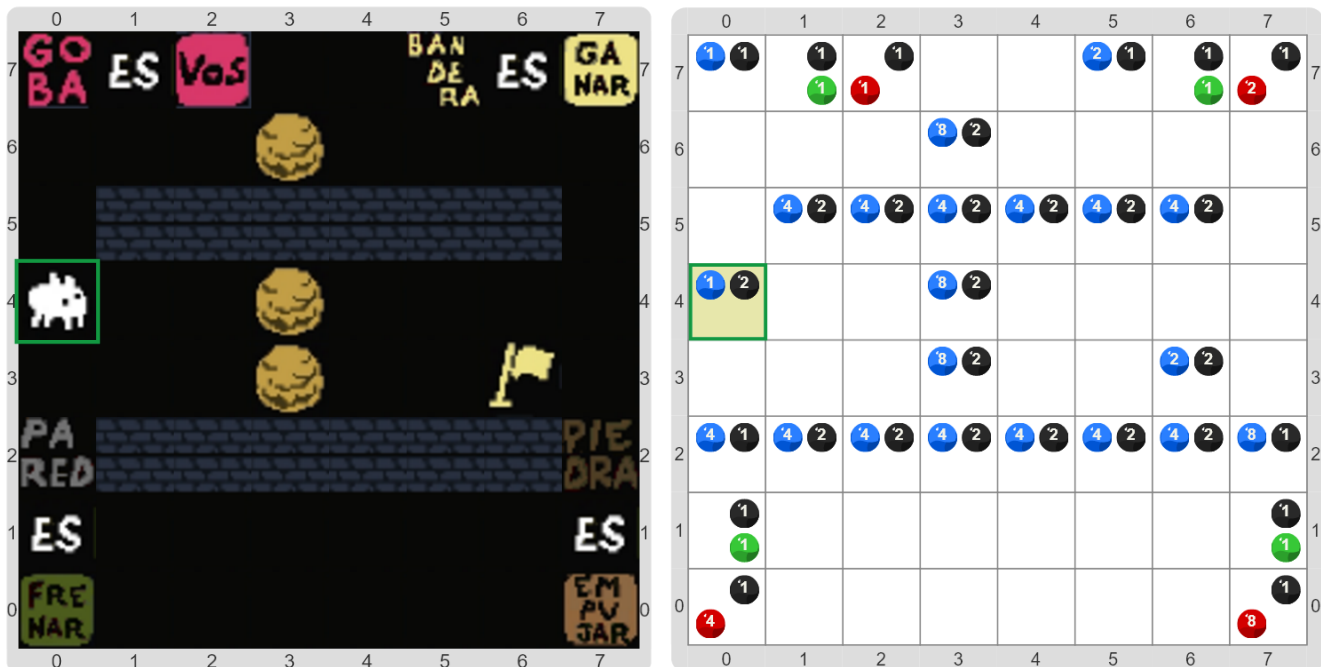


Parte 3

El juego “Goba es vos” es un juego de acertijos donde existen diferentes elementos que se pueden ordenar de formas diversas y cuyo objetivo es completar cada acertijo según un conjunto de reglas que pueden variar. Los elementos son de 2 **clases**: los **textos** y los **objetos**. Los **textos** pueden ser **nombres**, **conectivos** o **atributos** y permiten conformar **afirmaciones** (tanto en forma horizontal como en forma vertical; al ser horizontal, la afirmación se lee de izquierda a derecha, y al ser vertical, de arriba a abajo). Las diferentes afirmaciones alteran las reglas del juego. Las afirmaciones más simples tienen la forma “nombre-conectivo-atributo”. Los **objetos** son elementos que resultan afectados por las reglas; los objetos son nombrados por los nombres, y pueden tener atributos según las afirmaciones que estén conformadas en el tablero.

Por ejemplo, en el siguiente tablero se pueden observar cuatro tipos de objetos sin atributos (Goba, una bandera, varias piedras y varias paredes) y cuatro afirmaciones, conformadas por los textos “Goba”, “Bandera”, “Pared”, “Piedra” (como nombres), “es” (como conectivo), “vos”, “ganar”, “frenar” y “empujar” (como atributos). Las afirmaciones son: “Goba es vos”, “Bandera es ganar”, “Pared es frenar” y “Piedra es empujar”.



Los diferentes elementos se grafican en el tablero según la siguiente representación.

- Para describir la **clase** de objetos (o sea, si se trata de un texto o de un objeto), se utilizan bolitas de un cierto color. Este color es el descrito por la función `clase`. El número de bolitas de ese color indica, así, la clase de elemento. La cantidad de bolitas que indica un texto está dada por la función `texto`, y la cantidad de bolitas que indica un objeto está dada por la función `objeto`.
- Para los textos, se distingue mediante bolitas de diferentes colores si se trata de nombres, conectivos o atributos, siendo la cantidad de bolitas indicativo del elemento específico. Los nombres

se indican con bolitas del color dado por la función **nombre**, los conectivos con bolitas del color dado por la función **conectivo**, y los atributos con bolitas del color dado por la función **atributo**.

- Para los objetos se utilizan bolitas de los colores correspondientes a nombres y atributos (observar que los colores son los mismos que para la clase texto, por el vínculo que hay entre los objetos, y los nombres y atributos). Las bolitas de color **nombre** indican cuál es el objeto en cuestión. Las bolitas de color **atributo** identifican atributos del objeto.

Los elementos utilizan diferentes cantidades para identificarse. Para cada elemento, existe una función que indica la cantidad de bolitas a utilizar. Así, existen funciones **goba**, **bandera**, **pared**, **piedra**, **es**, **vos**, **ganar**, **frenar**, **empujar**, etc.

En la figura puede observarse la representación del tablero de Goba dado, cuando **clase** describe **Negro**, **texto** describe 1, **objeto** describe 2, **nombre** describe **Azul**, **goba** describe 1, **bandera** describe 2, etc.