

Nombre:	<b>Nota</b>
Curso:	

### Cosas permitidas y no permitidas

- El código entregado tiene que compilar sin problemas
- Cada error, falta de implementación, situación no controlada o diseño no apropiado restará de 0,25 a 2 puntos dependiendo de la gravedad
- Existen algunos errores (comentados en clase) que hará que la nota máxima de este examen sea de 2
- LA NOTA MÍNIMA PARA APROBAR 4 en este examen sobre 10



Tiempo estimado

Dificultad

Tipo de actividad

1 hora

Baja

Evaluación



---

**Se desea implementar una simulación del juego de la oca:**

- Cada jugador, en su turno lanza un dado de 6 caras, y avanza su posición en la cantidad que salga dicho dado.
- Gana el jugador que antes llegue al 63, si se pasa, también gana
- El tablero tendrá unas casillas, del 1 al 63 con las siguientes normas:
  - **De oca a oca y tiro porque me toca:** Si caes en la casilla 1, 9, 18, 27, 41, 50 o 63, caes en una oca, por lo que avanzas a la siguiente oca y vuelve a tirar.
  - **De puente a puente y tiro porque me da la corriente:** Si caes en la casilla 6 te vas a la 12 y te toca otra vez. Si caes en la casilla 12 te vas a la 6 y te toca otra vez.
  - **De dado a dado y tiro porque me ha tocado:** Si caes en la casilla 26 te vas a la 53 y te toca otra vez. Si caes en la casilla 53 te vas a la 26 y te toca otra vez.
  - **La posada:** Si caes en esta casilla (la 19) estarás un turno sin jugar.
  - **El pozo:** Si caes en esta casilla (la 31) estarás dos turnos sin jugar.
  - **El laberinto:** Si caes en esta casilla (la 43) estarás tres turnos sin jugar.
  - **La cárcel:** Si caes en esta casilla (la 52) estarás cuatro turnos sin jugar.
  - **La muerte:** Si caes en esta casilla (la 58) pasarás a la casilla de salida.

**Especificaciones:**

- Habrá como mínimo 3 clases: juego, tablero y jugador.
- En la clase Juego
  - Se tienen que poder insertar jugadores.
  - Tiene que tener un método llamado ejecutar. **IMPORTANTE**, este método no crea a los jugadores.
- Es el jugador el que lanza los dardos, no el Juego.
- Se ha de implementar siguiendo las filosofías de la programación orientada a objetos
- Utiliza un random para saber lo que va a hacer un jugador