

## **Manual de usuario proyecto Dominó**

Para el correcto funcionamiento del programa presentado se debe de prestar atención a las siguientes indicaciones:

- 1) Se debe tener en cuenta que la IA siempre jugará como 'jugador 1' y el rival siempre será jugador 2.
- 2) Lo primero que se deberá hacer es asignarle las fichas iniciales al jugador 1 (el propio usuario) en formato x,y siendo x,y números enteros entre 0 y 6.
- 3) Posteriormente se debe escribir qué jugador empieza, si el jugador 1 o el 2.
- 4) En caso de que el jugador 2 empiece, se le preguntará qué ficha jugó y se imprimirá el estado del tablero antes y después de la jugada.
- 5) En caso de que el jugador 1 empiece la IA jugará la mejor ficha posible de acuerdo a función encuentra\_mejor\_jugada y la imprimirá para que nosotros podamos mover la ficha en la realidad.
- 6) Para movimientos posteriores se le preguntará al usuario dos cosas además de la ficha jugada por el rival:
  - Si el rival 'robó' fichas antes de tirar (y si lo hizo, después preguntará cuántas robó). Esto se contesta con y o n (de Yes or No) dependiendo de lo que haya pasado.
  - En qué posición jugó la ficha el rival, esto lo hará preguntando de lado de qué número, de los dos extremos de la mesa jugó la ficha el adversario (Esto se hace para hacerlo más amigable al usuario, reemplazando el tener que pedirle el lado 0 o 1).
- 7) Si en algún momento se llega a la posición de empate, se le notificará inmediatamente al usuario cuando suceda.
- 8) Si en algún punto del juego el usuario se llega a quedar sin fichas jugables, y no ha terminado la partida, el programa automáticamente le dirá que no tiene fichas jugables y que debe de 'robar' una ficha y darle sus parámetros (dos números en formato x,y).