

TRIQUI-UD 2018

Manual de usuario

Juego en C/C++

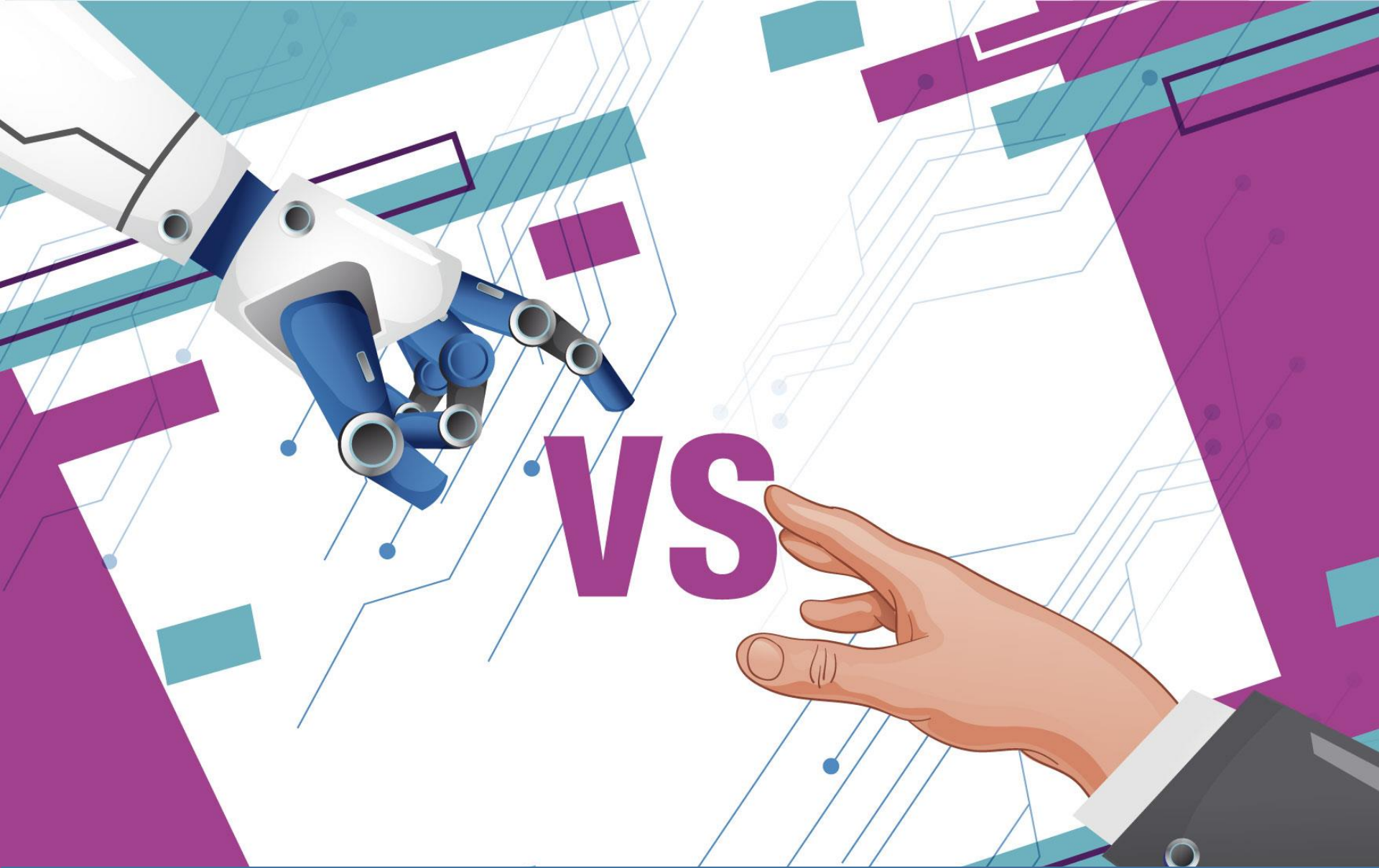


UNIVERSIDAD DISTRICTAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

Johan D. Cortes G.
Cristhian M. Yara P.

Cod. 20181020068
Cod. 20181020081

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Programación Básica - Ingeniería de Sistemas
Bogotá D.C. - República de Colombia



Maquina vs Humano

```

0000000000000 000000000. 00000 .000000. 00000 000 00000 00000 000 0000000000.
8' 888 `8 `888 `Y88. `888' d8P' `Y8b `888' `8' `888' `888' `8' `888' `Y8b
888 888 .d88' 888 888 888 888 8 888 888 8 888 888
888 88800088P' 888 888 888 888 8 888 888 8 888 888
888 888`88b. 888 888 888 888 8 888 88888 888 8 888 888
888 888 `88b. 888 `88b d88b `88. .8' 888 `88. .8' 888 d88'
o888o o888o o888o o888o `Y8bood8P'Ybd' `YbodP' o888o `YbodP' o888bood8P'

.0000. .0000. .0 .00000.
.dP""Y88b d8P'`Y8b o888 d88' `8.
]8P' 888 888 888 Y88.. .8'
.d8P' 888 888 888 `88888b.
.dP' 888 888 888 .8' ``88b
.oP .o `88b d88' 888 `8. .88P
88888888888 `Y8bd8P' o888o `boood8'

```

¡Bienvenido al juego del triqui!

lance su dado oprimiendo 'd' (dado): ■

La interfaz gráfica es en modo consola, en fondo blanco con letra azul.

```

*** ***** REGLAS DEL JUEGO ***** ***
*
* I   El juego es usuario vs la computadora.
* II  Deberas seguir las instrucciones tal y como las plantea el programa.
* III Para llenar una casilla deberas oprimir el numero de la respectiva casilla,
*      para saber que casilla es cuenta desde arriba a la izquierda [1], hacia la derecha,
*      bajando a la siguiente columna leyendo de izquierda a derecha, hasta llegar a la
*      ultima posicion, la cual es abajo a la derecha [9].
* IV  El simbolo del usuario es 'X' y el de la computadora es 'O'.
*
*** *****

```

Ejemplo:

1	2	3	
4	5	6	
7	8	9	

Reglas del juego.

¡Bienvenido al juego del triqui!

lance su dado oprimiendo 'd' (dado): d

El usuario obtuvo: 4

La computadora obtuvo: 3

Empieza el usuario

**Tablero en el
estado inicial
(vacío) .**

Para iniciar el juego, el usuario y la computadora deben lanzar los dados (escribiendo 'd') y de ese modo determinar quien inicia jugando.

Es tu turno,
digita el numero de la casilla donde quieras jugar: 5

|X

Humano

Es turno de la computadora

|O

|X

Computadora

**El usuario maneja el símbolo 'X',
mientras que la computadora maneja el símbolo 'O'.**

¡Bienvenido al juego del triqui!

lance su dado oprimiendo 'd' (dado): f

entrada invalida

lance su dado oprimiendo 'd' (dado): f

entrada invalida

lance su dado oprimiendo 'd' (dado): _

lance su dado oprimiendo 'd' (dado): d

El usuario obtuvo: 6

La computadora obtuvo: 4

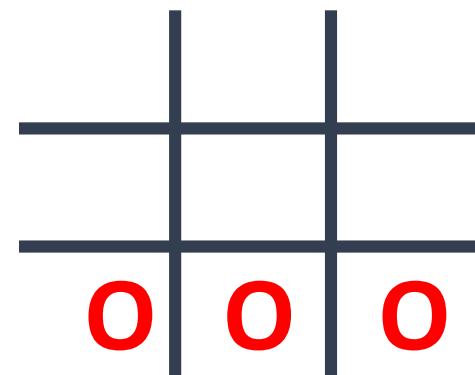
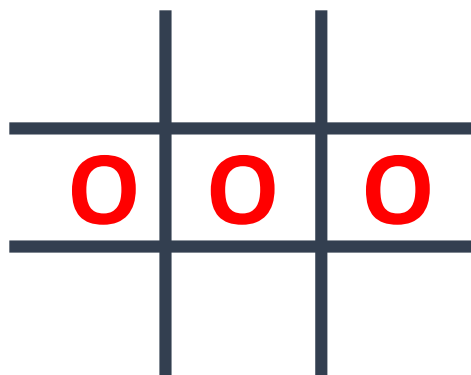
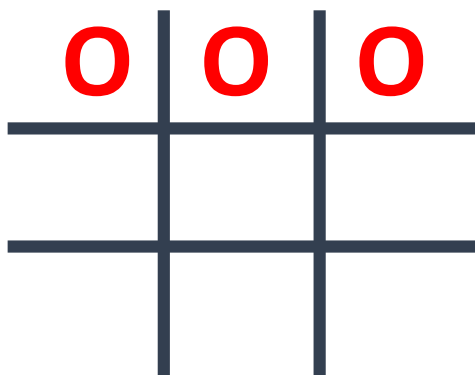
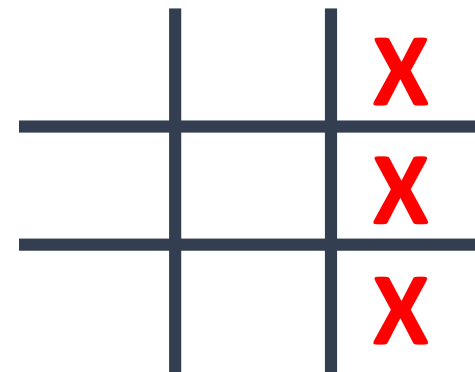
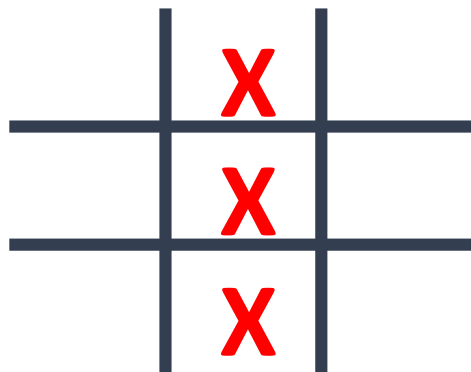
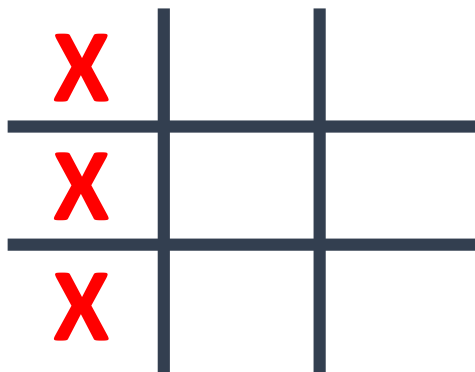
Empieza el usuario

Es tu turno,
digita el numero de la casilla donde quieras jugar: 56

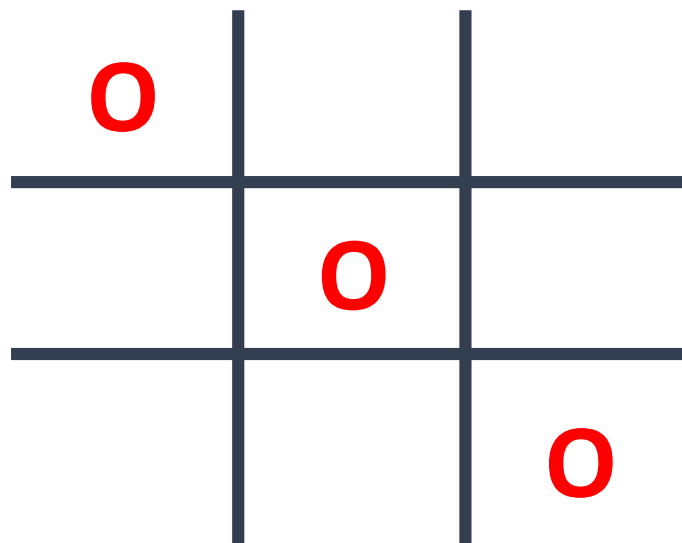
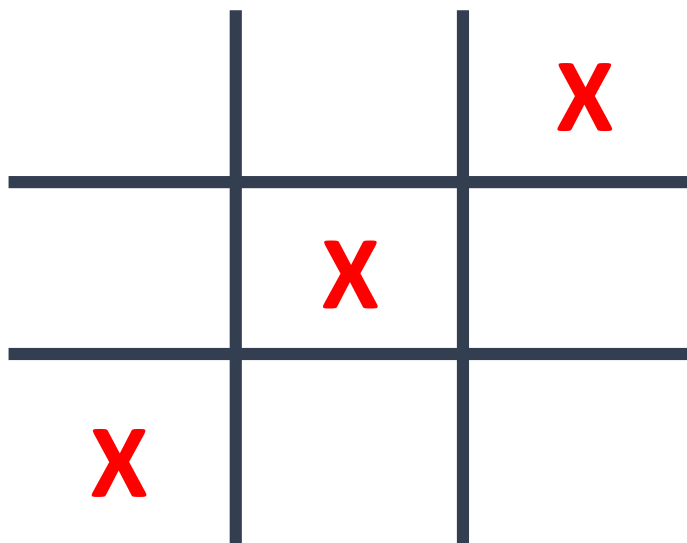
entrada invalida

Es tu turno,
digita el numero de la casilla donde quieras jugar: _

El programa enuncia las 'entradas inválidas' y permite volver a ingresar el valor de la variable que solicita. Se ejecutará de manera continua hasta que la entrada sea válida.



Formas de GANAR una partida.



Formas de GANAR una partida.

Es tu turno,
digita el numero de la casilla donde quieras jugar: 5

0	x	x
x	x	0
0	0	x

[illegible]

¿Desea jugar nuevamente (0 = Si / 1 = No)?

En caso de EMPATE, el juego lo enunciará y cambiara el fondo a color AMARILLO.

Es tu turno,
digita el numero de la casilla donde quieras jugar: 2

```
-----  
|X      |X      |X      |  
-----  
|O      |X      |      |  
-----  
|O      |      |O      |  
-----
```

```
      dP      dP      .d888888      .d88888b  
      88      88      d8'      88      88.  
      88aaaaa88a 88aaaaa88a `Y88888b.  
      88      88      88      88      `8b  
      88      88      88      88      d8'      .8P  
      dP      dP      88      88      Y88888P  
      ooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
```

```
      .88888.      .d888888      888888ba      .d888888      888888ba      .88888.  
      d8'      `88      d8'      88      88      `8b      d8'      88      88      `8b      d8'      `8b  
      88      88aaaaa88a 88      88      88aaaaa88a 88      88      88      88  
      88      YP88 88      88      88      88      88      88      88      88      88  
      Y8.      .88 88      88      88      88      88      88      88      .8P      Y8.      .8P  
      `88888' 88      88      dP      dP      88      88      8888888P      `8888P'  
      ooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
```

¿Desea jugar nuevamente (0 = Si / 1 = No)?

En caso de GANAR, el juego lo enunciará y cambiara el fondo a color VERDE.

Es turno de la computadora

```
-----
|o      |x      |x      |
|-----|
|      |x      |      |
|-----|
|o      |o      |o      |
|-----|
```

```

      dP      dP      .d888888      .d88888b
      88      88 d8'      88 88.
      88aaaaa88a 88aaaaa88a `Y88888b.
      88      88 88      88      `8b
      88      88 88      88 d8'      .8P
      dP      dP 88      88 Y88888P
      ooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
```

```

      888888ba 88888888b 888888ba 888888ba dP 888888ba .88888.
      88      `8b 88      88      `8b 88 88      `8b d8'      `8b
a88aaaaa8P' a88aaaa  a88aaaa8P' 88      88 88 88      88 88      88
      88      88      88      `8b. 88      88 88 88      88 88      88
      88      88      88      88 88      .8P 88 88      .8P Y8.      .8P
      dP      88888888P dP      dP 88888888P dP 8888888P `88888P'
      ooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
```

***** La computadora gana *****

¿Desea jugar nuevamente (0 = Si / 1 = No)?

En caso de PERDER, el juego lo enunciará y cambiara el fondo a color ROJO.



**UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

Johan D. Cortes G.
Cristhian M. Yara P.

Cod. 20181020068
Cod. 20181020081

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Programación Básica - Ingeniería de Sistemas
Bogotá D.C. - República de Colombia