

Caminante Rápido

El juego **Caminante Rápido** es un juego de tablero al estilo del parchís en el que los jugadores compiten por llegar primero al final de un camino.

Consideraremos un camino como una secuencia de casillas. Cada jugador comienza el juego con su ficha en la primera casilla (casilla 0). En cada turno un jugador lanza un dado y avanza tantas casillas como indique el valor del dado. El valor de cada “tirada” durante el juego es representado mediante un array de int (en la posición i del array quedaría almacenado el valor del i-ésimo dado lanzado en el juego desde el inicio).

Todas las casillas tienen un valor entero que representa el desplazamiento que el jugador debe hacer de forma obligatoria cuando cae en la casilla. Este tablero es representable mediante un elemento de un array de int. Si el jugador cae en una casilla con valor 0 se quedará en esa casilla, si cae en una que tenga valor negativo deberá retroceder ese número de casillas y de manera análoga si cae en una casilla con valor positivo se avanzará el número correspondiente de casillas.

Si durante el desplazamiento el jugador cae fuera de los límites del tablero su posición se ajustará a una posición válida dentro del mismo. En caso de quedar por debajo de la casilla inicial (casilla 0) se posicionará en la primera casilla. Si cayera después de la última casilla se ubicará en la PENÚLTIMA.

Si el valor de los dados excede la cantidad de casillas que quedan hasta el final, el jugador colocará su ficha en la penúltima casilla y pasará el turno al siguiente jugador (aun cuando el valor de la penúltima casilla sea diferente de 0).

El juego terminará cuando algún jugador llegue a la última casilla del camino. Se garantiza que la última casilla siempre tendrá valor 0. El método siguiente simulará el proceso de juego y debe determinar el número que indique el jugador ganador.

```
public static int ComputarGanador(int totalJugadores, int[] tablero, int[] dados)
{
}
```

El parámetro `totalJugadores` indica la cantidad de jugadores de la partida. El parámetro `tablero` representa las casillas del camino.

Para el array `tablero` a continuación si al comenzar el juego un jugador tira el dado y le sale un 5 significa que irá a la casilla 5 y como el valor en esta es 3 entonces avanzará 3 casillas y se posicionará en la casilla 8.

Casilla	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Valor	0	4	-12	8	1	3	-100	40	0

El parámetro dados es un array que permite simular la tirada de los dados, de modo que si son 3 jugadores el valor del elemento dados[0] es lo que le sale al tirar un dado al primer jugador, el valor dados[1] es lo que le sale al tirar un dado al segundo jugador y el valor dados[2] es lo que le sale al tercer jugador, de igual forma el valor de dados[3], dados[4] y dados[5] corresponden a la segunda ronda de tirada de dados de los jugadores, y así sucesivamente. Usted puede considerar que la longitud del array dados y los valores de sus elementos son tales que algún jugador ganará (llegará primero al final). Su método lo que debe dar como respuesta es cuál es el índice (número entre 0 y totalJugadores-1) que corresponde (según el tablero y según dados) al jugador ganador.

Ejemplo

Para el tablero:

Casilla	0	1	2	3	4	5	6
Valor	0	-1	1	0	5	1	0

El array dados :

1	2	1	1	1	2	3	2	7	2	5	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Y totalJugadores:3

El juego se desarrollaría de la siguiente forma:

Primera ronda:

Jugador	Posición Inicial	Valor dados de	Posición Final
0	0	1	0
1	0	2	3
2	0	1	0

Segunda Ronda:

Jugador	Posición Inicial	Valor dados de	Posición Final
0	0	1	0
1	3	1	5
2	0	2	3

Tercera Ronda:

Jugador	Posición Inicial	Valor dados de	Posición Final
0	0	3	3
1	5	2	5
2	3	7	5

Cuarta Ronda:

Jugador	Posición Inicial	Valor dados de	Posición Final
0	3	2	6
1	5	---	5
2	5	---	5

Ganador: jugador 0