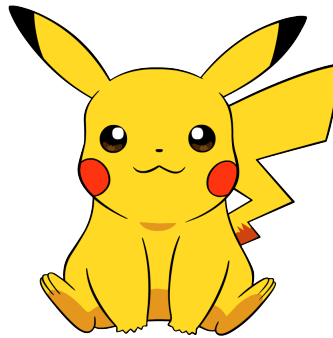




Trabajo Práctico 2

Escape Pokemon



[7541/9515] Algoritmos y Programación II
Primer cuatrimestre de 2022

Alumno:	Davies, Alen
Número de padrón:	107084
Email:	adavies@fi.uba.ar

Índice

1. Introducción	2
2. Detalles de implementación	2
3. Compilación y ejecución	3

1. Introducción

El objetivo del TP es crear una sala de escape que dentro tiene objetos con los cuales se puede interactuar implementando un TDA a elección.

Los objetos de la sala y las interacciones que se pueden realizar con ellos deben ser creados a partir de dos archivos de texto que poseen la información de cada objeto y cada interacción.

Teniendo todo esto se debe poder realizar interacciones con los objetos a través de comandos por consola para lograr escapar de la sala.

Dentro del archivo de objetos se detalla para cada uno:

- Nombre del objeto.
- Una descripción del objeto.
- un indicador: es true si el objeto es asible y sino false.

Para cada interacción, en el archivo de texto, se provee lo siguiente:

- Un objeto con el que se puede interactuar.
- El verbo de la interacción a realizar con el objeto.
- Un segundo objeto en caso de que sea necesario para realizar la interacción.
- Una acción que posee la siguiente información:
 - El tipo de acción, que puede ser:
 - Descubrir objetos.
 - Reemplazar objetos.
 - Eliminar objetos.
 - Mostrar un mensaje.
 - El nombre del objeto resultante de la acción realizada.
 - Un mensaje relacionado con la acción.

Además de los dos archivos de texto, en el archivo .zip provisto se encuentra otra carpeta la cual contiene archivos .c y .h con estructuras de datos y funciones que se deben implementar, y luego utilizar para cumplir con el objetivo, a partir de su firma y una descripción de cada una.

2. Detalles de implementación

Para mi implementación elegí el TDA lista por que me pareció el más adecuado para adaptar el código que ya tenía hecho del TP1 y no me presentó mayores dificultades en cuanto a la implementación.

Al adecuar todo el código del TP1 con el TDA, podían fallar algunas de las pruebas del TP1. En mi caso solo me fallaron dos pruebas, relacionadas con los campos de la estructura de sala (Las dejé comentadas en el archivo de pruebas pero las arreglé para que pasen). El fallo de estas pruebas se debe a que al cambiar la estructura de mi sala, ya no posee campos 'cantidad_objetos' y 'cantidad_interacciones'. En mi nueva estructura de sala, el vector de objetos y el de interacciones pasaron a ser listas por lo que ahora sus cantidades se pueden acceder haciendo sala->lista->cantidad.

Para poder arreglar estas pruebas que me fallaron, tuve que definir la estructura de la sala dentro del archivo de las pruebas para poder acceder a sus campos ya que solo está permitido incluir el archivo sala.h y la estructura de sala está definida en sala.c.

Además de elegir un TDA se pedía que se elija una manera de poder interactuar con los objetos a través de comandos ingresados por el usuario en la consola.

En mi caso, elegí que las acciones se puedan hacer ingresando primero la interacción seguido del objeto con el cual se quiere interactuar. Por ejemplo, 'agarrar pokebola' para tener la pokebola en el inventario del jugador. También agregué el comando de 'ayuda', 'inventario', 'objetos conocidos', 'salir', entre otros.

3. Compilación y ejecución

En el .zip entregado se encuentra un archivo makefile que contiene todos los comandos para compilar y correr el juego y las pruebas.