Cuál es el flujo para crear un torneo y cuáles son los pasos para ejecutar un torneo

El emulador abre directamente a una ventana en la cual aparecerán en la parte derecha tres combo\_box para elegir las variables de tu nuevo torneo. Primero se deberá elegir un juego, luego la modalidad de jugadores en la cual se desea jugar, después añades los jugadores, escribiendo su nombre y eligiendo que tipo de jugador se quiere que sea. Al final se elige que clase de torneo se quiere utilizar.

Describa los jugadores y los tipos de torneos implementados

En el proyecto se implementan dos tipos de jugadores, uno que juega aleatoriamente y otro que juega la mejor jugada del momento. En cuanto a los torneos se tienen dos tipos diferentes, el Dos A Dos y el Titulo. Se implementó una nueva clase evento , de la cual torneo y partida heredan.

Que pasos se deben seguir para anadir un nuevo jugador al emulador , que pasos se deben seguir para anadir un nuevo juego al emulador donde se deberán poner todas aquellas clases que se desean añadir. Para lograr esto se tiene que primeramente crear una Class Library y añadir la referencia de este al proyecto. El nuevo jugador q se quiera añadir tiene q heredar de la clase abstracta Player; para un nuevo juego este tiene que implementar la interfaz BoardGame; y para añadir un nuevo torneo, este tiene que implementar de Tournament, torneo es heredero de evento, por o cual , todos los torneos que se anadan también lo serán.