**INFORME SEGUNDO PARCIAL**

Andres Felipe Restrepo López

Imagen que contiene Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

Universidad de Antioquia

2023

**Informe sobre proceso del trabajo de informática 2.**

-Como primer paso se procede a jugar eothello para poder entender su forma de jugar y cuáles son las reglas en acción, para poder ir ideando los pasos a seguir para idear las clases necesarias para poder desarrollar el juego.

Gráfico de burbujas

Descripción generada automáticamente

-El día de hoy 25/10/2023, procedí a realizar un adelanto de algunas clases que tengo pensado implementar en el desarrollo del juego todo esto lo realicen en el main para realizar pruebas, eventual mente en próximos avances organizare mejor el archivo y desarrollare las condiciones para que las fichas funcionen con la normativa correcta del juego. En el momento he creado los principales cascarones de las siguientes clases:

**-Tablero:** Esta clase está enfocada principalmente en la forma del tablero sus atributos son una matriz en este caso de 8\*8, filas y columnas.

Los métodos de **Tablero** son:

-mostrar\_tablero: Esta me permite ver como es el tablero en su estado actual.

-Tablero: El constructor de Tablero, me permite crear la matriz, luego dejar las filas y columnas en blanco y luego, llenar las fichas del centro del tablero.

-movimineto\_en\_tablero: Permite realizar cambio de fichas en el talbero.

- getMatriz: me permite traer la matriz para poder verificar algunas condiciones.

----como opcional tengo **copia\_de\_matriz,** **eliminar\_copia\_de\_matriz**,la cual me permitía crear una copia de la matriz pero por el momento no la he utilizado, puede que borre estos métodos.

**-Jugador:** Los principales atributos de esta clase son el puntaje, que muestra cuantas fichas tiene el jugador en el tablero actualmente.

El color, que está relacionado con la forma de la ficha, en este caso las blancas están relacionadas con un” \*” y las negras con un “- “.

El nombre, en el cual se guarda el respectivo nombre del jugador.

Los métodos de **Jugador** son:

-datos\_usuario: El cual nos permite establecer el tipo de ficha, el nombre del usuario y establece un puntaje en 0.

- getColor: Para obtener el color del usuario.

-getNombre: Para obtener el nombre del usuario.

-setPuntaje: Para establecer el nombre del usuario.

-getPuntaje: Para obtener el puntaje del usuario.

**-Juego:** Esta clase desarrolla como tal el juego, sus principales atributos son:

Dos instancias de la clase Jugador: **Jugador jugador1,** **Jugador jugador2**, las cuales contienen la información de la clase jugador ya mencionado anterior mente.

Una instancia de la clase Tablero: **Tablero tablero,** la cual me permite ver reflejado los distintos movimientos realizados por los usuarios.

Los métodos de **Juego** son:

-turno\_del\_jugador: En el cual se gestiona todo respecto al turno del jugador, ejemplo las restricciones para poner una ficha.

- Juego():El constructor, en el cual se pide el nombre a los jugadores.

Tengo planeado implementar dos clases más, una llamada menú, la cual gestiona un menú principal de juego y otra clase llamada archivo, la cual permite almacenar y acceder al historial de puntajes de los jugadores.

Mas adelante, continuare creando las normas para que el juego funcione correctamente.

Anexo en el repositorio de GitHub, los avances de hoy.

-El día de hoy 26/10/2023, procedí a realizar algunas condiciones del juego entre ellas la de verificar si se puede colocar una ficha en el tablero, la mayoría de las condiciones quedaron llamadas, solo faltan algunos retoques entre ellos cuadrar las condiciones de las filas 0 y 7 y columnas 0 y 8. También falta cambiar las fichas de una línea cuando se cumple el sándwich.

Los métodos en los que trabaje fueron:

-**comprobar\_jugada\_valida:** La cual tiene algunas condiciones para poder poner las fichas.

-**verificacion\_linea\_sandwich:** La cual me permite hacer una verificación de las ocho formas en las que el sándwich, de puede dar.

Ambos métodos pertenecientes a la clase juego, en el próximo avance tengo planteado terminar las condiciones y efectuar el cambio visual de las fichas cuando ocurra el sándwich.

Anexo en el repositorio de GitHub, los avances de hoy.

-El día de hoy 28/10/2023, realice algunas correcciones en el código, que no permitían que funcionara correctamente, también realice un cambio en el nombre de usuario el cual inicial mente estaba declarado como un char pero, lo cambie por un string para evitar problemas, otro problema que tenia era a la hora de ingresar un nombre con espacio, el cual me causaba errores, lo logre solucionar con un getline().

También modifique el código, para que el usuario ingrese números de 1 al 8 para las filas y letras mayúsculas de A al H para las columnas.

Logre plantear una posible solución para que me rellene las fichas las fichas contrarias del oponente cunado se cumple la condición de sándwich, por el momento solo lo aplique en las fichas de la posición izquierda.

Anexo en el repositorio de GitHub, los avances de hoy.