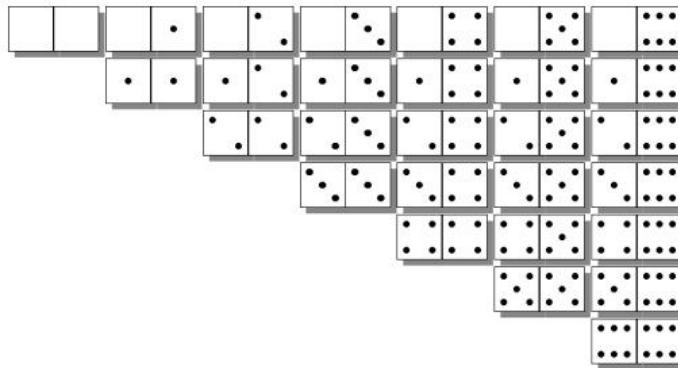




Actividad Dominó

En esta actividad debes programar un juego de dominó en C#. El dominó es un juego de mesa que se juega con 28 fichas. Cada ficha tiene dos números entre 0 y 6:



Este juego se juega de a 4 jugadores. Al inicio, cada jugador saca 7 fichas al azar. Parte quien tenga la ficha [6,6] – más conocida como el chanco 6. El primer jugador pone el chanco 6 en la mesa y luego se va jugando hacia la derecha. En su turno, cada jugador debe seleccionar una ficha de su mano y ponerla en la mesa. Al bajar fichas se va formando una lista de fichas en la mesa. Un jugador solo puede bajar una ficha si esta contiene un número que se encuentre a los extremos de la lista de fichas.

Por ejemplo, al inicio solo habrá una ficha en la mesa (el chanco 6):

[6,6]

Eso significa que el siguiente jugador debe jugar una ficha que contenga un 6 (o pasar). Digamos que baja el [6,4]. Entonces la mesa quedará así:

[6,6] [6,4]

Ahora el siguiente jugador solo puede bajar fichas que contengan un 6 o un 4. Digamos que baja el [6,0]:

[0,6] [6,6] [6,4]

Notar que las fichas se rotan para que los números entre fichas contiguas sean iguales. Esto significa que si el siguiente jugador baja un [0,4] tendrá que decidir si ponerlo al inicio o al final de la lista de fichas. Esto es, decidir entre que la mesa que [4,0] [0,6] [6,6] [6,4] o [0,6] [6,6] [6,4] [4,0].

Si un jugador no tiene fichas en su mano que pueda bajar a la mesa entonces *pasa*. Esto es, termina su turno sin poner fichas en la mesa y le toca al siguiente jugador.

Gana el primer jugador que se queda sin fichas en la mano. Sin embargo, si los 4 jugadores pasan de manera consecutiva (i.e., nadie tiene fichas que puedan bajar a la mesa) entonces declararemos que hubo un empate.

En tu programa habrá un jugador controlado por el usuario. Los otros tres serán controlados por el computador. El computador jugará fichas que sean válidas al azar. Para generar números aleatorios puedes usar la clase **Random**:

```
2 // Este código genera 5 ints aleatorios
3 // entre 0 y 9
4 Random rnd = new Random();
5 int rnd_id1 = rnd.Next(10);
6 int rnd_id2 = rnd.Next(10);
7 int rnd_id3 = rnd.Next(10);
8 int rnd_id4 = rnd.Next(10);
9 int rnd_id5 = rnd.Next(10);
```

Entrega: Sube tu código en un .zip a canvas.