



SEGUNDO TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR ALGORITMICA Y PROGRAMACIÓN I

Integrantes: Andrés Ariel, Bonansea Mariano, Cordoba Luis, Rivero Lucia

Juego seleccionado: “El ahorcado”.

Funcionamiento general del juego

El juego se puede ejecutar en tres modos distintos.

- Primer modo: Simple, con el comando “./AhorcadoPRINCIPAL” se ejecuta el juego con el idioma por defecto seleccionado anteriormente (inicialmente ESP.dat).
- Segundo Modo: Idioma por parámetros, se ejecuta con el comando “./AhorcadoPRINCIPAL ESP.dat o ./AhorcadoPRINCIPAL ENG.dat”, lo que selecciona el idioma del juego.
- Tercer Modo: Modo Debug, con el comando “./AhorcadoPRINCIPAL DEBUG” (Contraseña: 123) se ejecuta para que la palabra a adivinar se visualice, y además tener la opción de borrar el ranking de jugadores dentro del juego (al seleccionar la opción del menú “mostrar ranking de jugadores”).

Dentro del menú de inicio existen 5 opciones que se eligen mediante los números del teclado:

1. Jugar:

Al seleccionar Jugar se procede a solicitar el nombre del jugador para saludarlo y se dictan las reglas del juego. Luego se procede a adivinar la palabra, donde se poseen 6 intentos totales, los cuales se descuentan de a uno si la letra ingresada no pertenece a la palabra o si la letra ya fue previamente ingresada. Se puede ingresar letra a letra o la palabra completa, caso en el

cual solo se permite un intento. Las letras probadas pueden ser visualizadas en el extremo central superior de la pantalla.

El dibujo del ahorcado se va modificando a medida que se pierden intentos, en caso de ganar por cualquiera de las dos condiciones disponibles (letra a letra o palabra completa).

Luego el juego muestra y captura los datos del jugador (nombre, intentos y tiempo), y posteriormente evalúa si el jugador califica para entrar al ranking de 10 jugadores (modificable a través de la constante definida `JUGADORES_MAX`). Si el nombre del jugador ya fue ingresado anteriormente (case sensitive), entonces el mismo se verá modificado únicamente si el puntaje es mejor al anterior.

Finalmente, luego de ganar y modificar o mantener el ranking de jugadores, el mismo es mostrado al jugador para que pueda visualizar su posición con respecto al resto.

2. Ranking de jugadores:

Muestra las posiciones actuales de los primeros 10 jugadores (modificable a través de la constante definida `JUGADORES_MAX`), primero en base a su cantidad de intentos y luego tiempo, identificándolos con el nombre que seleccione el jugador al empezar el juego.

El mismo es manipulado en un registro durante el tiempo de ejecución del juego, pero es cargado y almacenado en una base de datos en formato “nombreJugador”;”intentos”;”tiempoTotal”. Cabe aclarar que la cantidad de intentos en la base de datos es uno menos que lo que se le muestra al jugador.

3. Mostrar lista de palabras ordenada por dificultad (longitud):

Muestra la lista de palabras cargadas del archivo de idioma, ordenadas de menor a mayor longitud, para ser adivinadas. Son todas aquellas que pueden ser seleccionadas durante el juego por el programa aleatoriamente para que el jugador las adivine.

4. Elegir idioma por defecto:

En esta pestaña se permite seleccionar el idioma por defecto dentro de todos los disponibles ubicados dentro de la carpeta “Idiomas”. Este cambio se aplicara la próxima vez que el jugador ejecute el juego en el modo por defecto.

5. Salir:

Cierra el juego y muestra los créditos.

Consideraciones finales:

- Es posible que el usuario modifique o genere su propio archivo de idioma (siguiendo exactamente el mismo formato aplicado en los idiomas de ejemplo ESP.dat y ENG.dat) sin corromper el funcionamiento general del juego, lo que abre la posibilidad a que el mismo coloque la lista de palabras a adivinar en el juego por ejemplo (El juego es “modeable”).
- Los textos extra del modo DEBUG son mostrados en idioma español, ya que es un modo pensado para desarrolladores y no para

jugadores (motivo por el cual el mismo tiene contraseña), y también para reducir el tamaño del archivo de idioma. Además ciertos mensajes de errores (como error al abrir el archivo por ejemplo) también se encuentran únicamente en español.

- El único caso de validación del input del jugador no contemplado es cuando se debe ingresar un número de una opción y el usuario ingresa un carácter distinto a un número (como por ejemplo en el menú principal), pero si existe la validación de que el numero ingresado se encuentre dentro del rango de opciones disponibles.