



**UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA**

Estructura de Datos y Análisis de Algoritmos

Manual de Usuario

Bastián Gonzalo Vera Palacios

Profesor: Jacqueline Köhler

Ayudantes: Nicole Henríquez

Sebastián Vallejos

Javiera Torres

Santiago - Chile

2-2017

Tabla de Contenidos

CAPÍTULO 1.	Introducción	3
CAPÍTULO 2.	Cómo compilar y ejecutar	4
CAPÍTULO 3.	Funcionalidades del Programa	5
CAPÍTULO 4.	Posibles Errores	6

Índice de Figuras

CAPÍTULO 1.	Introducción	3
CAPÍTULO 2.	Cómo compilar y ejecutar	4
CAPÍTULO 3.	Funcionalidades del Programa	5
CAPÍTULO 4.	Posibles Errores	6

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

El pote sucio o culo sucio es un juego de cartas creado para dos o más jugadores, para llevarlo a cabo generalmente es utilizada la baraja inglesa que consta de 52 cartas y además incluye dos comodines denominados jokers, de los cuales se retira uno para poder realizar el juego.

Antes de comenzar a jugar se reparten doce cartas a cada jugador, el objetivo principal es evitar quedarse con el “pote sucio” o joker antes de que finalice el juego, el cual consta de tres etapas para poder ejecutarlo, la primera de ellas radica en que cada jugador hace pares con las cartas que tiene su mano, ya sean de números o letras sin importar su pinta, las cuales serán desechadas a un pozo común.

La segunda etapa consta en retirar las cartas del mazo para seguir formando pares. En esta fase cada jugador debe ir extrayendo una carta del mazo y formar las nuevas duplas que se le permita con las cartas que ya posee en su baraja y dejarlas en el pozo común, los turnos son hacia la derecha y esta etapa termina en el momento que se acaba el mazo.

Finalmente, la tercera y última etapa consiste en que cada jugador retira una carta al azar de la baraja de su compañero que se encuentra hacia su derecha, forma los pares correspondientes y los bota al pozo común, si un jugador queda sin cartas sale del juego. Esta etapa finaliza cuando uno de los jugadores queda con una sola carta en la mano, el cual es el Joker, lo que significa que es el perdedor y a la vez que el juego ha finalizado.

CAPÍTULO 2. CÓMO COMPILAR Y EJECUTAR

Para poder compilar el juego:

1. Abra su terminal y ubíquese en el directorio de la carpeta que contiene los archivos.
2. Una vez en el directorio de la carpeta, ejecutamos el siguiente comando para compilar el código.

En Linux:

```
$ gcc potosucio.c -o potosucio
```

En Windows:

```
$ gcc potosucio.c -o potosucio.exe
```

3. A continuación, ejecute la siguiente línea de código, para poder arrancar el juego.

. En Linux:

```
$ ./potosucio
```

En Windows:

```
$ ./potosucio.exe
```

4. Una vez terminado el juego, cierre la terminal.

CAPÍTULO 3. FUNCIONALIDADES DEL PROGRAMA

1. Una vez iniciado el juego, el programa le pide que ingrese su nombre.

```
#####
                POTO SUCIO
#####
-> Ingrese Nombre De Jugador: █
```

Figura 1 : Entrada del nombre del usuario

2. Posterior a esto se le solicita que ingrese la cantidad de jugadores con las que quiere competir.

```
-> Ingrese Cantidad de Jugadores CPU (maximo 3): █
```

Figura 2 : Entrada de cantidad de jugadores CPU

3. Si el número de jugadores CPU ingresado es igual a 1, se le solicitará que escoja un rival entre las 3 opciones sugeridas como muestra la figura 1.1:

```
-> Ingrese Cantidad de Jugadores CPU (maximo 3): 1
-> Escoja su Rival :

1. CPU-1
2. CPU-2
3. CPU-3

-> █
```

Figura 3 : Elección del contrincante

4. Si el número de jugadores CPU es igual a 2 o 3, estos son escogidos de manera aleatoria.

5. El juego le preguntará si desea revolver su mano para cuando el jugador siguiente tenga que robar una carta.

Desea revolver la mano ? S/N :

Figura 4 : Entrada de elección del usuario

6. El juego le notificará cual fue el jugador perdedor.

El Jugador CPU-1 Ha Perdido!

Figura 5 : Mensaje de término del juego

Extra : Para poder ver los turnos, las jugadas y las manos de los jugadores, usted debe ingresar con el usuario JANICE como indica la figura 6.

```
#####
                POTO SUCIO
#####
-> Ingrese Nombre De Jugador: JANICE
```

Figura 6: Usuario utilizado para mostrar seguimiento de código

CAPÍTULO 4. POSIBLES ERRORES

- Si en la entrada de datos cuando solicita un Si/No se ingresa un valor numérico, este retorna el valor de un perdedor sin serlo.
- Si en la entrada de datos cuando solicita robar una carta, se ingresa una letra o un valor fuera de rango, retorna el valor de un perdedor sin serlo.