

## REGLAS Y PROCEDIMIENTO DE JUEGO:

### I. RESUMEN:

- (a) CONECTA 4 es un juego programado en el lenguaje C, que consiste un tablero de 8x8, en el cual el juego se divide en 2 modos de juego, el cual el primero es el modo solitario, siendo el adversario la CPU, y el otro modo es el juego de 1vs1, como se menciona es necesario 2 jugadores en ese modo, despues de la elección de modo se da paso a elegir columnas de 1 al 8 sin poder rellenar una columna que no tenga espacio, y sin poder elegir una columna que este más alla del 1 y el 8. Como se puede inferir del nombre el primero en conectar 4 fichas representadas con '1' o '2' dependiendo del jugador. Las conecciones pueden ser en horizontal, vertical o diagonal.

### II. MÉTODO DE JUEGO:

- (a) Se imprime una tabla donde se identifica que existen 2 modos de juegos, en cual el(los) jugador(es) eligen con un '1' el modo solitario o '2' juego 1vs1.
- (b) Se inicia el azar, a traves de dados, partiendo el que obtenga numero mayor, se imprime en la pantalla los puntos obtenidos.
- (c) Se imprime el tablero dando paso a que el jugador que gano en los dados, eliga una columna del 1 al 8.
- (d) El primer jugador en conectar 4 fichas en horizontal, vertical o en las diferentes diagonales es el ganador.

### III. POSIBLES ERRORES:

- (a) Si el usuario ingresa una letra, cuando se la haya pedido ingresar un número, el programa no sabe como responder a eso, ya que se guarda el dato ingresado en variables de tipo entero, y no en una variable tipo char. Reiniciar el programa si sucede ese problema.