

Estructuras utilizadas en el trabajo final:

- Se utiliza la matriz, porque en vez de utilizar 5 vectores para el juego, se mueve todo en conjunto.
- Se utilizara de las posiciones 0-4, para posicionar los dados en x e y
- función detectar_tip_suma: se ve que tipo de suma tendrá antes de realizar la suma correspondiente. se usa "int detector" para ver qué tipo de suma es, y cant_pos para contar las posibilidades en enteros que existen para comer las fichas
- función int val_sum: se valida la suma en caso de que haya más de una forma de realizar la comida de suma, y manda la suma correspondiente para que mande el dado
- función val_negativo: ve que jugador es de un color (que se está representando en números negativos)
- función suma_final: Esta función realizará la suma y vaciara los valores adyacentes, el caso de suma será seleccionado en función del valor
- detector es un vector donde se almacena en su primera posición la cantidad de posibles jugadas y en las otras posiciones el tipo de jugadas que un puede hacer
- "x e y" son las coordenadas puestas para jugar
- La variable suma que se utiliza para elegir qué forma de capturar dados se va a utilizar
- comp es una variable que define si se va jugar contra la CPU o PvP
- Fin es la variable que entra a una función si toda la matriz es distinta 0 fin cambia de valor y eso hace que se deje de ejecutar el while
- Color es la variable que selecciona que color tendrá tu dado (para rojo le dimos valores negativos y para azul positivos)
- Empezar es la variable que hace ver quién empieza