

Deberá incluir:

- Descripción de las estructuras de datos utilizadas y las funciones. Para las funciones describir el objetivo de la función, los parámetros de entrada, la salida y/o retorno de la función.

En nuestro enfoque para manejar la información del juego, nos basamos en el uso de matrices de números enteros para representar el tablero de juego. Cada celda de esta matriz contiene un número entero que representa la posición de esa posición en el tablero. Además, utilizamos vectores de números enteros para identificar y registrar los distintos tipos de capturas que pueden ocurrir durante el juego. También utilizamos vectores auxiliares para el mismo propósito, tal vez para realizar cálculos adicionales o para facilitar ciertas operaciones relacionadas con la detección de intersecciones. Este diseño de estructura de datos es perfecto para nuestro escenario y proporciona una forma eficiente y organizada de gestionar información esencial para el desarrollo y monitoreo del juego.

Así como una serie de estructuras para poder trabajar con archivos.

Funciones en “tpf burgos paiva”:

- leer tabla: lee la línea hasta que encuentra una datos y copia en un vector llamado nombre.
- cargar tabla: carga la tabla de nombres
- insertar_jugador: ve si tiene un mismo nombre y le suma la cantidad de veces jugadas, si no es así se le agrega el nombre al label
- cerrar_tabla: cierra las tablas de los nombres tanto victorias, pérdidas, y veces jugadas
- insertar_jugador: inserta su nombre en el struct.
- cargar_estadisticas: agarra cada línea del archivo y lo va concatenando para que sea un párrafo para colocar al label.
- printf_ganador: se analiza quién perdió y quién ganó y también muestra en la ventana_ganador y si nadie gana no pone nada
-
- openwindow: abre la ventana que se necesita, y cierra la actual. Usa de parametros el boton que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se debe de cambiar
- salir: hace que se salga del juego, Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se debe de cambiar
- configuracionmodo1: configura con toggle button si se juega jugador vs computador y se presiona este se desactiva las otras opciones, así como también se guarda un valor en una variable comp que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando
- configuracionmodo2: configura con toggle button si se juega jugador vs jugador y se presiona este se desactiva las otras opciones, así como también se guarda un valor en una variable comp que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando
- configuracionmodo3: configura con toggle button si se juega pc vs pc y se presiona este se desactiva la otra opción, así como también se guarda un valor en una variable comp que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando

Tpf_Final C-Phalopod en C

Lucas Burgos

Belen Paiva

- configuración color1:configura con toggle button si se presiona el botón azul y al presionar este se desactivan las otras opciones, así como también se guarda un valor en una variable color que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando
- configuración color2:configura con toggle button si se presiona el botón rojo y al presionar este se desactivan las otras opciones, así como también se guarda un valor en una variable color que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando
- Configura con color 3:configura con toggle button si se presiona el botón aleatorio y al presionar este se desactiva las otras opciones, así como también se guarda un valor en una variable color que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando
- configuración emp1:configura con toggle button si se presiona el botón empieza 1, (juega primero la persona y luego la ia si es jugador contra computador) y al presionar este se desactiva las otras opciones, así como también se guarda un valor en una variable empezar que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando.
- configuración emp2:configura con toggle button si se presiona el botón empieza 2, (juega primero la computadora y luego la persona si es jugador contra computador) y al presionar este se desactiva las otras opciones, así como también se guarda un valor en una variable empezar que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando
- configuración mp3:configura con toggle button si se presiona el botón aleatorio y al presionar este se desactiva las otras opciones, así como también se guarda un valor en una variable empezar que es global. Usa de parámetros el botón que se toca para cambiar el juego así como la ventana a la cual se está usando
- open windows 7:desactiva los botones toggled cuando se quiere reiniciar la partida.
- continuar: debe de estar todos los datos ingresados para continuar la partida en caso de que ya se esté jugando
- guardar nombre: guarda los nombres ingresados en configuraciones y muestra en la ventana de juego, en caso de que sea contra la CPU pone "CEPHALOPOD"
- inicio_juego: cuando la computadora empieza hace ya que juegue y en caso de computadora o computadora juega y después se muestra el resultado, así como conectar el juego con la parte interactiva.
- presionar: están la funcionalidad de jugador vs jugador .
- main: se declara los gtkwidget y se hacen los callbacks

Archivos

- Descripción y justificación de la inteligencia/estrategia utilizada para el juego de la PC.

2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
0							
1							
2							
3							
4							