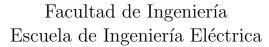


## Universidad de Costa Rica





IE-0217 Estructuras abstractas de datos y algoritmos para ingeniería.

# Laboratorio 0: Monopoly GOT

Belinda Brown Ramírez

### I-2019

Tabla de contenidos				
1.	Con	tenido	2	
	1.1.	Código	2	
	1.2.	Abordaje y conclusiones:	5	

#### 1. Contenido

#### 1.1. Código

El objetivo del laboratorio era realizar una programación basada en el juego de mesa Monopoly con el lenguaje C++. Debido a la cantidad de documentos que forman el juego en sí. Se adjuntan capturas demostrando el funcionamiento del juego en este reporte.

```
caro@deathstar:~/Desktop/Estructuras/Juego_mesa_monopolioGOTFINAL/Juego... - Selection of the content of the co
```

```
rile Edit View Search Terminal Help

**Su turno**

0. Intercambio

1. Manejo de propiedades

2. Perfil del jugador

3. Mover

6. B

8 No tienes propiedades! Cancelando intercambio.

9. Intercambio

1. Manejo de propiedades

2. Perfil del jugador

3. Mover

1. Manejo de propiedades

1. Parfil del jugador

3. Mover

1. Manejo de Craster

1. Casa Lannister

1. Casa Lannister

1. Casa Lannister

1. Mostrando los detalles de las casas

1. Propiedad hipotecada

2. Quitar hipoteca

3. Devolverse

3. Intercambio

1. Manejo de propiedades

2. Perfil del jugador

3. Mover

3. Mover

3. Devolverse

3. Intercambio

1. Manejo de propiedades

2. Perfil del jugador

3. Mover

3. Ouorian de propiedades

2. Perfil del jugador

3. Mover

3. Ouorian de propiedades

2. Perfil del jugador

3. Mover

3. Ouorian del casilla Villa Topo

Villa Topo Propiedad en venta por: 100!!

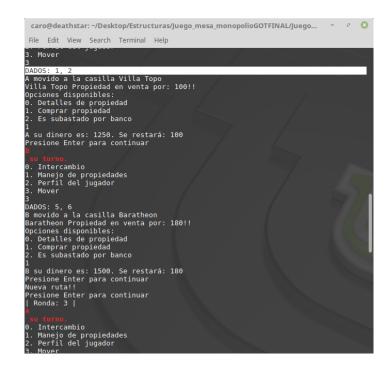
Opciones disponibles:

0. Detalles de propiedad

1. Comprar propiedad

2. Es subastado por banco

1.
```



```
File Edit View Search Terminal Help

Su turno.

O. Intercambio

O. Manejo de propiedades

Perfil del jugador

Mover

Con quien quiere intercambiar?

O. Baratheon

A solicitud para comprar Baratheon para B.

A Ofrece: Nada

O. Ofrece nueva cantidad de dinero

Ofrece propiedad(Puedes ofrecer varias propiedades)

Hacer una transacción

Desplegando las propiedades A Elija una:

El Torrion de Craster

Casa Lannister

Villa Topo

A Ofrece: Propiedades: Casa Lannister

O ofrece propiedad (Puedes ofrecer varias propiedades)

A Ofrece propiedades: Casa Lannister

O ofrece: Propiedades: Casa Lannister

O offece: Propiedades: Casa Lannister

O offece: Propiedades: Casa Lannister
```

```
caro@deathstar:-/Desktop/Estructuras/Juego_mesa_monopolioGOTFINAL/Juego... - S

File Edit View Search Terminal Help

2. Hacer una transacción
3. Quitar transacción
2
A Ofrece: Propiedades: Casa Lannister
B aceptas la oferta? (Y/n)

y.
O. Intercambio
1. Manejo de propiedades
2. Perfil del jugador
3. Mover
2
A esta en la casilla 9
Balance de dinero actual 1150
Propiedades actuales: El Torrion de Craster, Villa Topo, Baratheon
O. Intercambio
1. Manejo de propiedades
2. Perfil del jugador
3. Mover
3
DADOS: 3, 2
A movido a la casilla Quarth
Quarth Propiedad en venta por: 140!!
Opciones disponibles:
O. Detalles de propiedad
1. Comprar propiedad
2. Es subastado por banco
0
Nombre de la propiedad: 140
Propietario: Banquero
Valor de la hipoteca: 70
Tipo de color: Violeta
Preccios de las casas: Se inicia en una casa: 50, 150, 450, 625. El precio sube 1
00
O. Detalles de propiedad
1. Comprar propiedad
```

#### 1.2. Abordaje y conclusiones:

Para la resolución del laboratorio presentado, se realizaron una serie de clases y funciones que cumplen con los objetivos del juego de mesa original. Las cuales incluyen el movimiento del jugador, la compra de propiedades, manejo de dinero tanto del banco como del jugador, subastas y otros... Sea creó un tablero inspirado en la serie Juego de Tronos, por tanto, las propiedades que se pueden adquirir son basadas en esta serie. Además, algunas funciones como el tirar los dados se realizan automáticamente al seleccionar la opción de mover al jugador de casilla según corresponda, así como el descuento o aumento de dinero que tienen los jugadores.

Como conclusión se puso en práctica el uso del lenguaje  $\mathbf{C}++$ , además, del uso de la lógica para cumplir el objetivo planteado.

Los documentos con el código que hace el juego posible se pueden encotrar en el Git respectivo y estarán adjuntos a la entrega de este documento.