

## LISTA DE DATOS QUE TRABAJA EL PROGRAMA

tamañoTablero :: Entero :: Representa la dimensión nxn del tablero.

cantidadJugadores :: Entero :: Representa la cantidad de jugadores.

jugador :: Struct :: Que representa a un jugador y contiene su posición actual en el tablero además posee un int (0 o 1) para saber si está en turno.

jugadores :: Struct :: Que contiene un arreglo dinámico de jugador.

dado :: Entero :: Representa la cantidad de espacios que se debe de mover el jugador. (Es un dado que posee 10 posibilidades).

escaleras :: Struct :: Que posee arreglos con dos elementos: la posición donde sube y la posición a la que llega. (Habrán tantos arreglos de escaleras como  $2 \rightarrow n$ , y si n sube en 5, 2 sube en 2).

serpientes :: Struct :: Que posee arreglos con dos elementos: la posición donde baja y la posición a la que llega. (Habrán tantos arreglos de escaleras como  $2 \rightarrow n$ , y si n sube en 5, 2 sube en 2).

tablero :: Struct :: Que posee una lista referente a todas las posiciones que se pueden jugar, además posee jugadores, y además tiene escaleras y serpientes.

por:

BRYAN DÍAZ BARRIENTOS  
JOSUÉ GUTIÉRREZ MORA  
ALEXANDER ARTAVIA QUESADA