



# .NET Core –ACCENTURE– 26MAY21

Área personal

Mis cursos

.NET-ACC-26MAY21

Actividad 11 – Implementar la lógica del juego



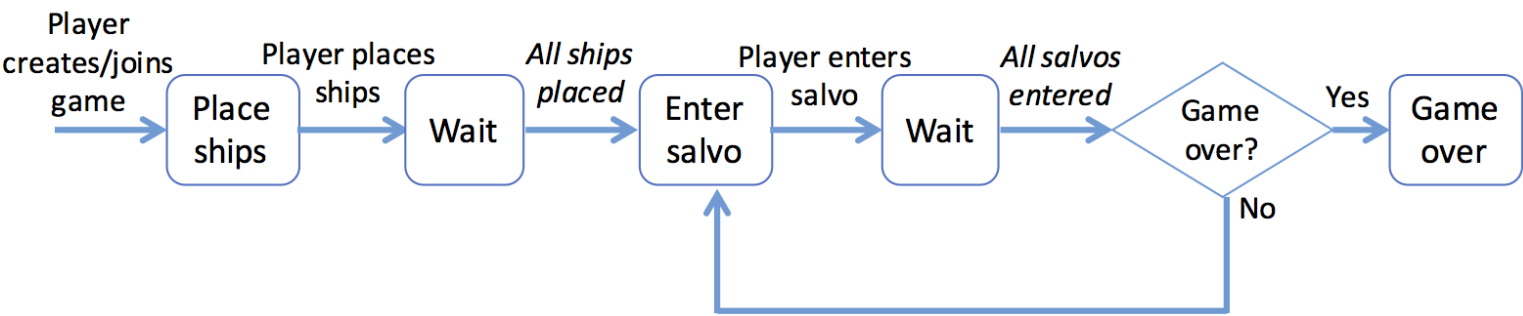
## ACTIVIDAD 11 – IMPLEMENTAR LA LÓGICA DEL JUEGO

Su progreso?

- Video 2 Repaso link
- Video 1 Repaso link
- Salvo ultimo codigo
- Video Actividad 11 parte 1
- Video Actividad 11 parte 2
- email task11
- web-mostrar-juego-6

### Implementar la lógica del Juego

Al igual que en la actividad anterior se estará modificando el objeto de vista de juego GameViewDTO, en éste caso el objetivo será indicar el estado del juego para que el front end pueda reaccionar al mismo, los estados son: "ENTER\_SALVO", "PLACE\_SHIPS", "WAIT", "WIN", "LOSS" y "TIE". De igual manera se debe crear el score cuando un juego ha finalizado, teniendo en cuenta que se debe crear un score por cada jugador.



Ya la mayoría del código necesario para completar ésta actividad está hecho, lo que es saber cuántos barcos hundidos tiene cada jugador, con ello se hace bastante fácil determinar cuándo ha terminado el juego. El JSON que debe retornar a la vista del juego es:

```
{
  "id":2
  ,"creationDate":"2019-01-01T19:19:07.790161"
  ,"gamePlayers":[...]
  ,"ships":[...]
  ,"salvos":[...]
  ,"hits":[..]
  ,"hitsOpponent": [...]
  ,"sunks": [...]
  ,"sunksOpponent":[..]
  ,"gameState": "WIN"
}
```

Una manera de abordar éste problema es crear un método en GamePlayer que utilizando las otras funciones creadas en el mismo objeto determine cada estado, se debe tener en cuenta que los turnos son importantes ya que para que un juego se dé por finalizado ámbos jugadores deben estar en el mismo turno, lo que es haber disparado la misma cantidad de veces sus salvo. Ése nuevo método es el que se

Ir a...