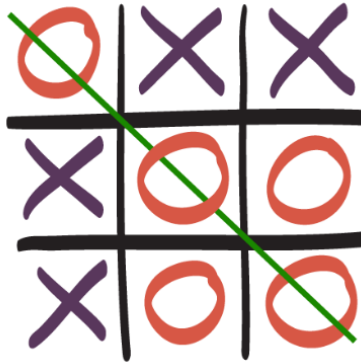


Estructuras de Datos

Proyecto 1



Se desea que usted realice el popular juego de 3 en línea para 2 jugadores. El juego debe permitir los siguientes modos de juego:

- a- Ambos jugadores son humanos
- b- Un jugador es humano y el otro es el computador
- c- Los dos jugadores son computadoras

Cada jugada del juego debe se almacenada en un archivo .txt con la siguiente estructura :

#Movimiento , tiempo, Id Jugador, tipo Jugador (Humano o AI), Simbolo
Jugador="X/O" [fila][columna]

Ejemplo del archivo:

Move1, 20, 01, Humano, X, [0],[1]

Move2, 25, 02, AI, O, [1],[1]

El programa tiene la característica que un usuario puede cargar un archivo de un juego previo y continuarlo si es posible.

El programa debe ser realizado usando el modelo de 3 capas:



La capa de presentación debe contener todas las clases que manejan la interfaz de consola del sistema. El usuario debe seleccionar al inicio del juego el modo de juego o si desea continuar un juego previamente almacenado.

La capa de negocios debe contener todas las clases que manejan la lógica del juego.

La capa de datos debe contener todas las clases que manejan la comunicación con los archivos de texto.

Defina al menos 5 casos de prueba para su programa

La entrega debe constar de un informe el cual debe contener: análisis del problema, algoritmo general, estructura de datos, casos de prueba y el código fuente del programa (siendo importante el estilo y los comentarios).