

DOCUMENTACIÓN TRABAJO PRÁCTICO FINAL

Cphalopod

Segunda entrega

Alumnos: Enzo Erico y Julieta Monti

GUÍA PARA EL USUARIO

Se juega el juego Cphalopod (se asume que se conocen las reglas). Solo disponible el modo Compu vs Humano.

Transcurso del Juego

Se desarrolla la configuración y el transcurso del juego interactuando con la interfaz gráfica de manera intuitiva.

Obs: Para las capturas múltiples, en la terminal aparecerán las coordenadas en el formato plano cartesiano, marcar con 1 si se quiere capturar o 0 si no se quiere capturar.

AJUSTES EN EL CÓDIGO PARA INTEGRAR LA INTERFAZ GRÁFICA

Se crearon dos funciones: `principalgtk` y `principalgtk1`.

Estas funciones reciben como parámetro las coordenadas de la casilla presionada y el color del jugador1. Estas funciones llaman a `turnoCompu` y `turnoUsuario` según corresponda.

Por último se ajustó la función `turnoUsuario` para que no reciba las coordenadas del turno por un `scanf` como antes, sino que reciba las coordenadas directamente del botón presionado.

Además de esto, no hubieron grandes ajustes en el código original para poder integrar la interfaz gráfica.

Cabe resaltar que muchas funciones de configuración de partida del código original, no se reutilizaron.

TAREAS PENDIENTE DE LA INTERFAZ GRÁFICA

1. Falta incorporar el menú Estadísticas entero
2. Falta configurar el botón Nueva Partida, durante un juego iniciado
3. Falta que aparezcan los nombres de los jugadores y de quien es cada turno durante el transcurso de la partida
4. Poner año de realización del proyecto en los créditos
5. Conectar el final del juego con anuncios de ganador

LINK DEL REPOSITORIO DEL CÓDIGO EN GITHUB

https://github.com/enzoericof/TP_Final_LP1.git