

LUDO!

- Fabrizio Franco.....35%
- Victor Ascuña.....35%
- Mateo Noel.....30%

Temas utilizados



- Tipos abstractos de datos
- Programación orientada a objetos
- Programación concurrente
- Librerías estándar de C++

Requisitos

- De preferencia SO Linux basado en Devian
- SFML 2.5 en adelante
- Clion instalado
- Resolución de pantalla 1366x768



SFML



El juego



Reglas



- Se juega con un dado de seis caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la partida a la meta.
- El movimiento de las fichas es horario.
- El seis del dado sirve como salida. Se utiliza para sacar fichas de la partida y se obtiene un turno extra (lanza de nuevo el dado).
- Un jugador puede enviar al punto de partida a las fichas de un contrincante, si en su turno ocupa la casilla de este último.

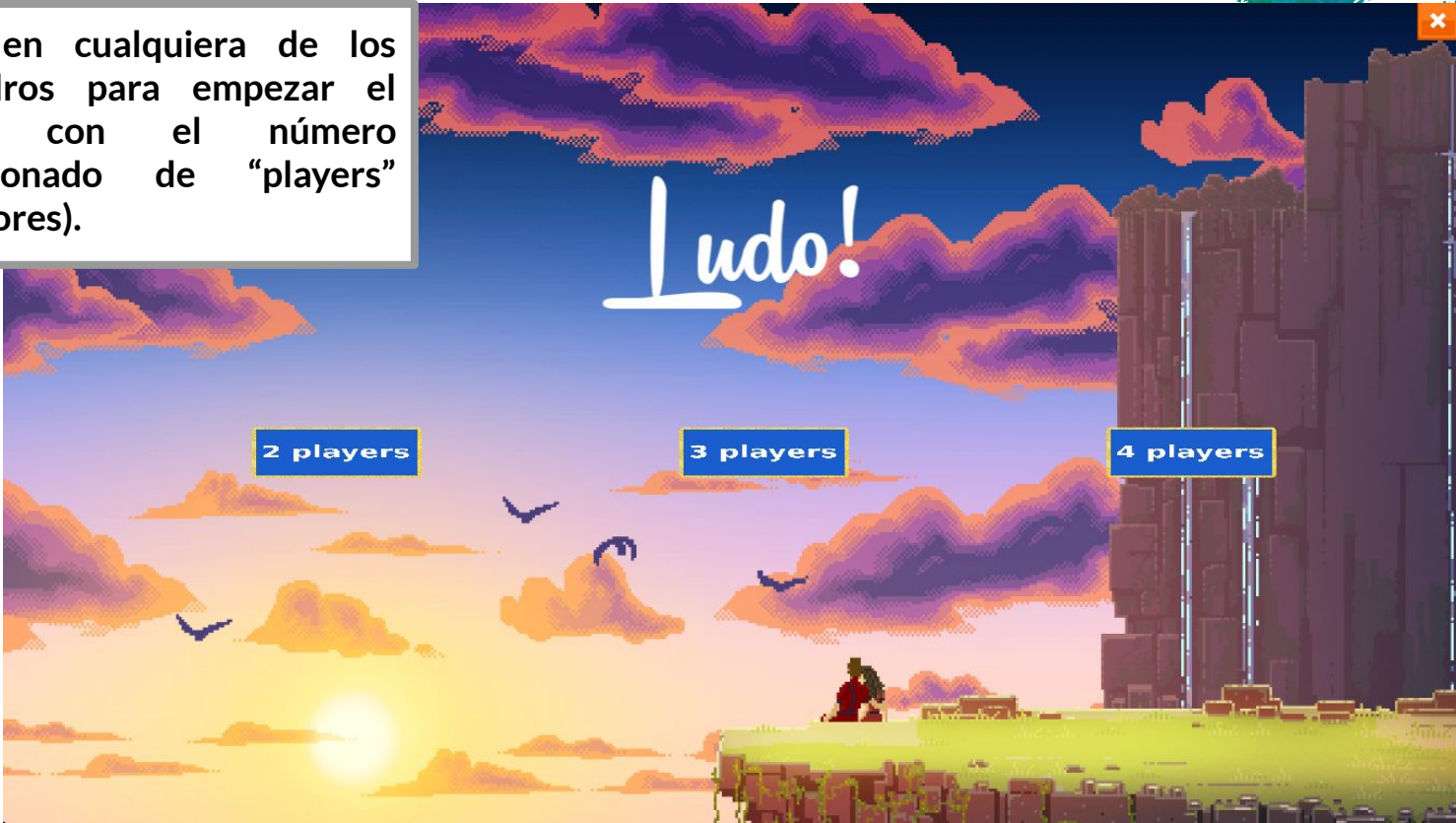
Reglas



- Ningún jugador puede tener más de una ficha en cada casilla, si en un turno se saca un número que da como destino una ficha propia, no se puede mover y pierde el turno.
- Cuando una ficha llega a la vertical de color está seguro, es decir ningún contrincante puede capturarla. Sin embargo, debe llegar a la casa o meta con la cuenta exacta, de lo contrario tiene que moverse dentro de la vertical de color según lo indicado por el dado.

Menú principal

Click en cualquiera de los recuadros para empezar el juego con el número seleccionado de "players" (jugadores).

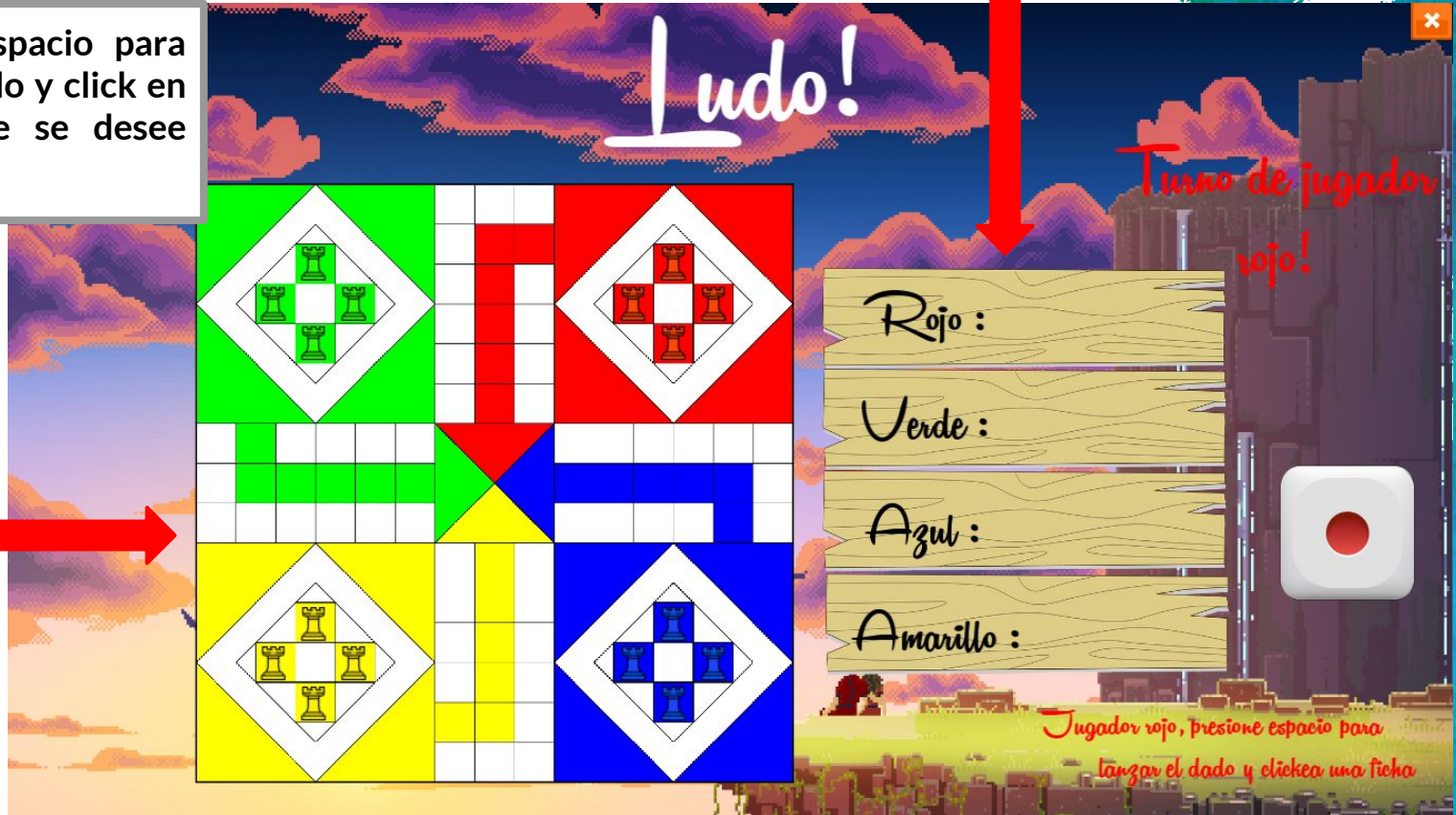


Ejecución

Presionar espacio para lanzar el dado y click en la ficha que se desee mover.

Tablero

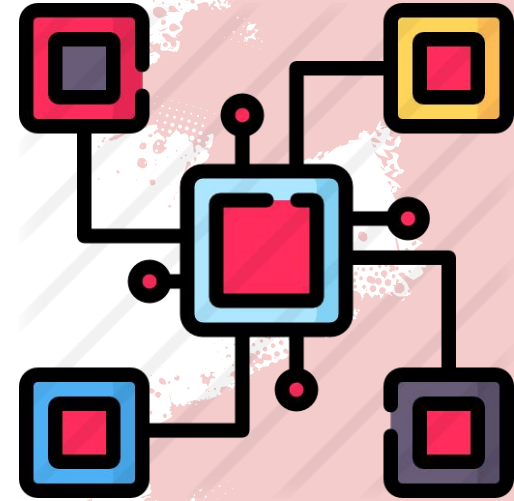
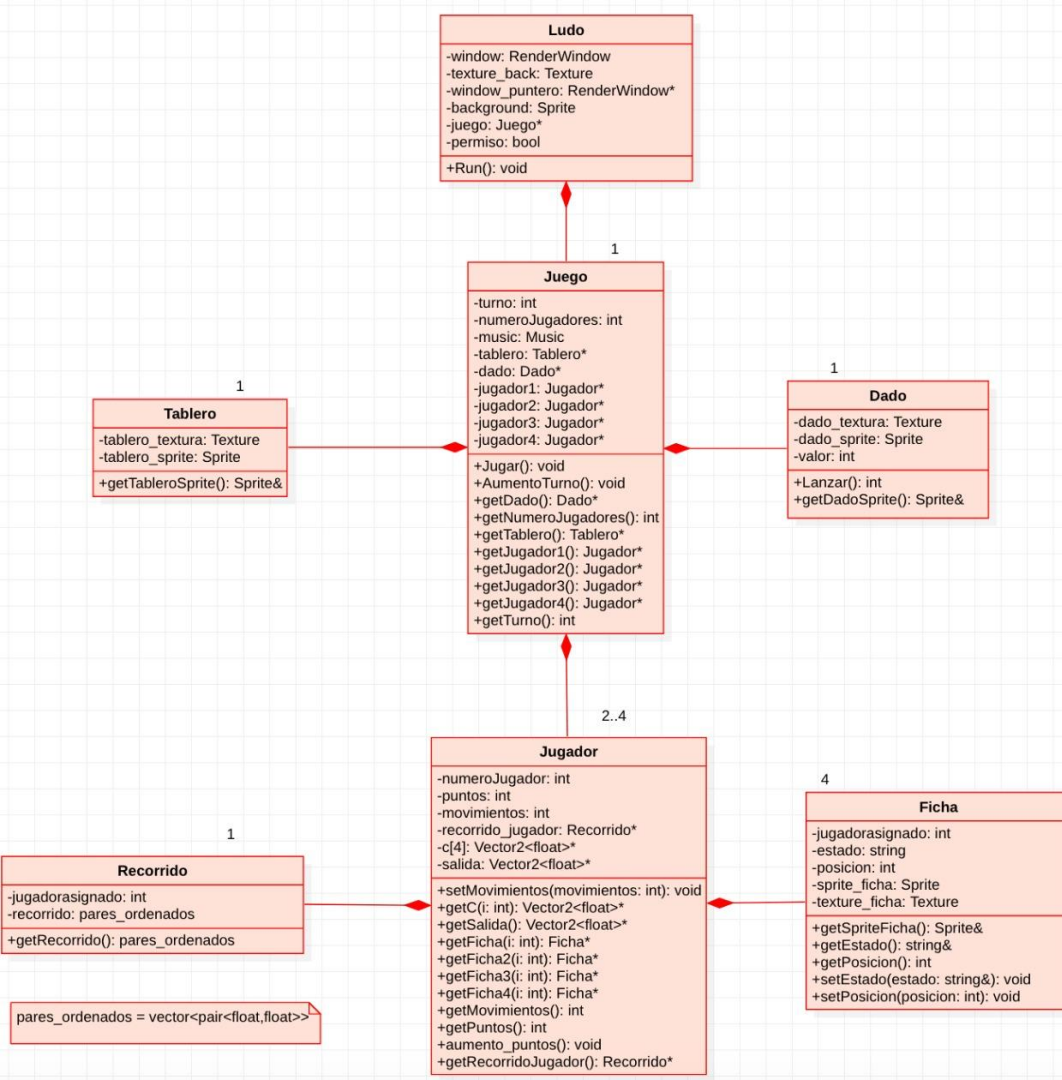
Tabla de puntuación



El código



Diagrama de clases



**Pasemos al
código!**





GRACIAS!

¿Alguna pregunta?