



Universidad
Católica del
Uruguay

Manual del Usuario

Programación I

Federico Becoña
Programación I
Prof. Gonzalo Pennino
Prof. Federico Wagner

25/05/2018

4 en Línea

El objetivo de este trabajo es crear una adaptación digital del clásico juego de mesa “4 en Línea” para la mediante el uso del programa Python manteniendo las reglas originales.

Cómo se juega

1. Se decide entre los participantes quien comienza, este será identificado como “Jugador 1” por el programa, el otro será llamado “Jugador 2”. Una vez elegido el jugador número 1 este pasará a usar la “X” como ficha y simplemente se debe introducir un número del 1 al 7 indicando en que columna quiere que su ficha caiga, está quedará dispuesta en el primer casillero libre (desde abajo) de la misma. Lo mismo sucede con el jugador 2 salvo que este se identifica con la “O”.

```

;Bienvenido a 4 en línea!
Que comience el juego
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

-----
Para la opción para problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número jugador 1 : 1
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
|X| | | | | |

-----
Para la opción para problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número jugador 2 : 2
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
|X|O| | | | |

```

2. Los turnos se van intercambiando alternativamente hasta que uno de los jugadores consiga colocar cuatro en línea ya sea vertical, horizontal o diagonal, y se le indica que ganó o hasta completar todos los espacios disponibles del tablero decretándose así un empate. Luego de que ocurra una de las opciones nombradas finaliza el juego.

```

| | | | | | |
| | | | | | |
|X|O| | | | |
|X|O| | | | |
|X|O| | | | |
|X|O| | | | |

-----
;Ha ganado el jugador 1!

El juego ha finalizado

| | | | | | | |
| | | | | | |
|X| | | | | |
| |X| | | | |
| | |X|O| | |
| |X|O|X|O| | |
|X|O|X|O|O| | |

-----
;Ha ganado el jugador 1!

El juego ha finalizado

| | | | | | | |
| | | | | | |
|O|X|O|X|O|X|O|
|O|X|O|X|O|X|O|
|O|X|O|X|O|X|O|
|X|O|X|O|X|O|X|
|X|O|X|O|X|O|X|
|X|O|X|O|X|O|X|

-----
;Es un empate!

El juego ha finalizado

```

- En cada turno el jugador tendrá la posibilidad de escribir la palabra consulta (ya sea en mayúsculas, minúsculas o de una forma alternada) y obtendrá el nombre y la dirección de correo electrónico del creador del programa para enviarle sus dudas. Luego podrá realizar su turno nuevamente.

```
-----
Para la opción de problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número Jugador 1 : consulta

Creador: Federico Becoña, Mail: fmbecona@gmail.com.
Jugador 1, usted puede enviarnos sus dudas a esa casilla de correo electronico.
-----
```

- Si alguno de los jugadores coloca una ficha en una columna que está llena, aprieta la tecla “enter” o escribe una palabra o número que no corresponde a una columna válida, del 1 al 7, recibirá un error y posteriormente se le dará otra oportunidad para realizar su jugada.

```
-----
Para la opción de problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número Jugador 1 : 1
      |X| | | | |
      |O| | | | |
      |X| | | | |
      |O| | | | |
      |X| | | | |
      |X|O| | | |
-----
Para la opción de problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número Jugador 2 : 1
      Esa columna no está disponible, intente otra vez Jugador 2
      |X| | | | |
      |O| | | | |
      |X| | | | |
      |O| | | | |
      |X| | | | |
      |X|O| | | |
-----
Para la opción de problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número Jugador 2 : |
-----
```

Caso de la columna llena.

Caso de apretar la tecla “enter”.

```
-----
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
-----
Para la opción de problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número Jugador 1 :
      Esa columna no está disponible, intente otra vez Jugador 1
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
-----
Para la opción de problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número Jugador 1 :
-----
```

```
-----
;Bienvenido a 4 en línea!
Que comience el juego
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
-----
Para la opción para problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número jugador 1 : hola
Esa columna no está disponible, intente otra vez jugador 1
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
-----
-Para la opción de problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número jugador 1 : 8000
Esa columna no está disponible, intente otra vez jugador 1
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
      | | | | |
-----
-Para la opción de problemas o consultas adicionales ingrese la palabra consulta
-Ingrese el número jugador 1 : 2
-----
```

Caso de apretar una palabra que no sea “consulta” y de apretar números no válidos.