

HIPÓTESIS Y COMENTARIOS

Principales hipótesis adoptadas

- 1) Asumo que cada jugador trata de adivinar su propio tablero “jug_1” el “tablero_cargado_1” y “jug_2” el “tablero_cargado_2”. Así, las cartas (a excepción de Replay) se aplican sobre el tablero del oponente.
- 2) Siempre en turnos de a dos, pueden jugar más de dos jugadores, guardándose sus scores.
- 3) Las probabilidades de las cartas vienen dadas por default de tres maneras y los jugadores pueden optar por una de ellas: una tradicional (sin cartas) y otras 2 con cartas (una de ellas con más chance de que salgan que la otra)
- 4) Si sale alguna carta, ésta se guarda predeterminadamente. Inmediatamente después, se le muestra al jugador su mazo con las cartas guardadas hasta el momento. Luego se le da la posibilidad de jugar la que quiera.
- 5) Las cartas hacen lo q pide la consigna, ni más, ni menos. La única aclaración: si se juega la carta replay, se le da al jugador la posibilidad de dar vueltas dos fichas de nuevo. En caso de acertar, se le da otro intento y así hasta que no acierte. Una vez que esto ocurre, NO se vuelve a levantar carta.

Comentarios varios

En términos generales, mi programa se compone de un menú principal en la función main() del que se derivan otras funciones para fijar los parámetros del juego, iniciar la partida o ver los scores. La lógica del juego en sí se encuentra en la función jugando(), de la cual también se derivan otras funciones para la elección de fichas, su chequeo y el juego de las cartas especiales.

En cuanto a la dificultad de los puntos estos me resultaron, en general, todos de igual complejidad. Quizá programar las cartas especiales para alterar los tableros me tomo un poco mas de tiempo pero no fue nada de otro mundo.

Como último comentario me pareció un TP interesante para poner en práctica lo visto hasta el momento. Aceptable en dificultad, ni muy difícil y largo ni muy fácil y corto.