

## Formato del Archivo (Master Mind)

Durante el turno del usuario se podrá elegir guardar la partida en el estado en que se encuentra. En este caso, el programa le pedirá al usuario el nombre de un archivo donde se guardará la partida.

Al inicio del programa se le dará al usuario la opción de cargar una partida existente, en cuyo caso el usuario deberá ingresar el nombre del archivo correspondiente.

Cada partida se guardará en un archivo de texto plano. La primera línea de este archivo tendrá un valor entero positivo N que representa la modalidad del juego (1: rápido; 2: relajado; 3: lento). En la siguiente línea se indica el nombre del usuario, quien tiene el turno (“usuario” o “máquina”).

Luego se deja una línea en blanco y en las próximas líneas se indica el estado del juego.

La siguiente línea almacena la clave, donde los colores son representados por números: (1) azul, (2) amarillo, (3) rojo, (4) anaranjado, (5) verde, (6) morado y (7) marrón. Luego se deja otra línea en blanco.

Finalmente, se representan los intentos del codebreaker.

Por ejemplo para el caso que aparece en el documento “Master\_Mind.pdf”, el archivo tendría la siguiente forma, si el juego se guardó luego de tres intentos.

2

Juan

2 5 7 7 3

3 1 2 5 7

6 3 5 7 2

7 2 3 4 5

Note que el juego sólo puede ser guardado durante el turno del usuario, pues no tiene sentido que lo guarde la máquina. Por otro lado, sólo puede guardarse un juego donde el codebreaker sea el usuario.