

MEMORIA PRÁCTICA 1 CRA: IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO AZUL.

Integrantes del grupo: David Moreno López, Isabel Martínez Gómez, Javier García Jiménez

Requisitos: Se ha implementado el juego Azul en prolog siguiendo los requisitos especificados en el enunciado de la práctica.

Hemos logrado implementar todos los requisitos propuestos en dicho enunciado.

A continuación vamos a presentar algunos errores que presenta la ejecución del programa, así como algunas recomendaciones y advertencias a la hora de usar la interfaz de usuario.

1. Es muy importante que se introduzcan los números y letras de la siguiente forma:
 - a. Números: Se introduce el número, a continuación se pone un punto y se le da a "intro". → 1. + intro
 - b. Letras: Es de gran importancia poner la letra entre comillas simples, es decir, si se quiere escoger un azulejo de color azul, se deberá poner entre comillas simples la letra A y tras esto, añadir un punto + intro. → 'A'. + intro
2. En el cambio de turno, hay veces que la línea del suelo del segundo jugador no es vaciada correctamente.

En cuanto a las validaciones se realizan todas, menos la situación en la que el jugador se queda sin movimientos posibles, en ese caso no hay forma de seguir. Si se escoge un número inválido cuando había que escoger un número está validado, y lo mismo para la letra. También, el juego no deja introducir azulejos de distinto color en la misma fila de la línea de patrones, así como introducir un azulejo que ya está en el tablero en la misma línea de la línea de patrones.