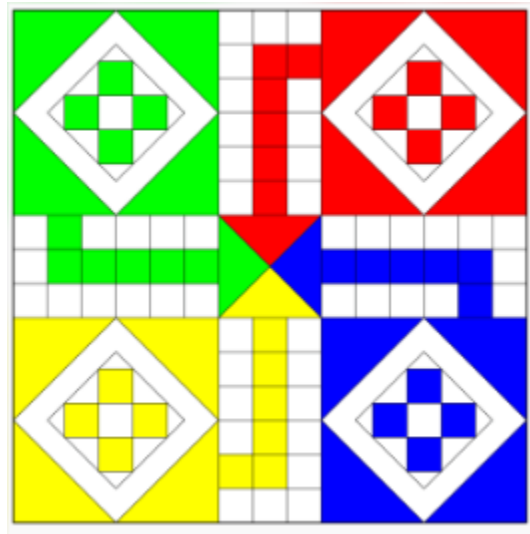




PROYECTO 2 – 2023/08/31

Descripción

Para el Proyecto 2, se les pide implementar un juego de “Ludo”.



Las reglas que aplicaremos son las siguientes:

- El programa parte pidiendo la cantidad de jugadores
- Pueden jugar entre 2 y 4 jugadores
- Parte el jugador que tira el valor más alto en el dado. Si hay empate, esos jugadores tiran de nuevo el dado.
- El usuario controla el juego, pero juega el computador
- El usuario presiona una tecla y el computador indica qué usuario parte
- El usuario presiona una tecla y el computador hace la movida.
- Para sacar fichas de la Partida, se debe obtener un 1 o 6 en el dado
- Si saca 1 o 6, repite el turno
- El objetivo del juego es dar toda la vuelta, clockwise, y al volver al punto de partida, entra en su color hasta llegar al destino (punta de la flecha)
- Si una ficha propia cae sobre otra ficha propia, se pueden “coronar”, y ahora se mueven como una pieza única
- Si la pieza de un usuario cae sobre la pieza de otro usuario, la envía de vuelta al origen (Partida)
- Gana el primer jugador que logra hacer llegar sus 4 fichas al destino final

Para la representación, se usará una imagen como la que se muestra arriba. Para mostrar las fichas, puede usar un texto del color correspondiente que indique el número de fichas “coronadas”.

- Para el proyecto, haremos grupos de 4 o 5 personas, definidos por el profesor (revisar planilla de notas).
- Uno de los alumnos es designado por el profesor como Jefe de Proyecto (aquel destacado en verde). La nota del proyecto solo aplica a este alumno.
- La entrega consiste en
 - I. Pequeña presentación (PPT) que incluye:
 - Proyecto ejecutado
 - Miembros del grupo
 - Planificación del Proyecto
 - Asignación de tareas por miembro
 - Evaluación del proyecto por parte del JP
 - II. Casos de prueba para el sistema
 - III. Ejecutable autocontenido con el sistema desarrollado
 - IV. Evaluación de desempeño de los miembros del equipo
 - V. Pequeña demo del sistema desarrollado
- La nota final se compone de 7 puntos: los 5 puntos indicados anteriormente, la revisión más detallada del sistema (que ocurre a posteriori) y una evaluación en base a las opiniones expresadas en el punto IV de cada uno de ustedes. Este último punto solo estará completo hacia el final del semestre.



Universidad de
los Andes

ICC5150 / 5201 GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE

2023 - 2° semestre

Fecha de entrega

2023 09 21 18:30, por Canvas