

Ejercicio #1. Juego (El círculo de monedas).

Prueba de Escritorio

Vamos a hacer la prueba de escritorio del siguiente caso de juego:

1. Turno Jugador 1:
 - Saca dos monedas posición primera moneda 4
2. Turno Jugador 2:
 - Saca dos monedas posición primera moneda 12
3. Turno Jugador 1:
 - Saca una moneda posición moneda 2
4. Turno Jugador 2:
 - Saca dos monedas posición primera moneda 3 (error, repite el turno)
5. Turno Jugador 2:
 - Saca dos monedas posición primera moneda 10
6. Turno Jugador 1:
 - Saca una moneda posición moneda 8
7. Turno Jugador 2:
 - Saca dos monedas posición primera moneda 6
8. Turno Jugador 1:
 - Saca una moneda posición moneda 3
9. Turno Jugador 2:
 - Saca una moneda posición moneda 9

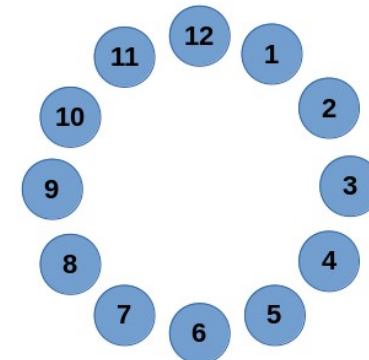
GANADOR JUGADOR 2

Condición inicial del juego

MONEDAS

Estado:	m	m	m	m	m	m	m	m	m	m	m	m
Posición:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Prueba de escritorio, se tomará en cuenta como variables principales: jugar, pos_moneda, pos_moneda_uno, pos_moneda_dos, lista_juego.



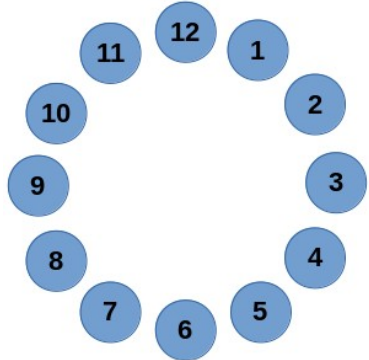
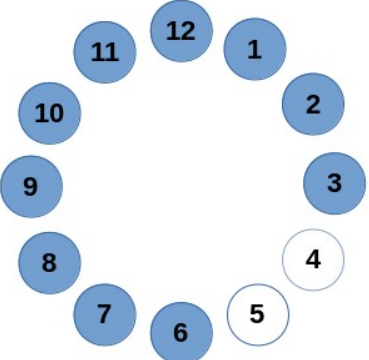
Donde:

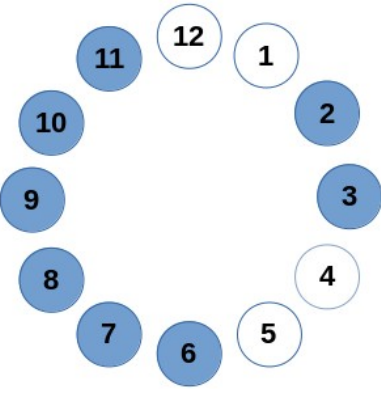
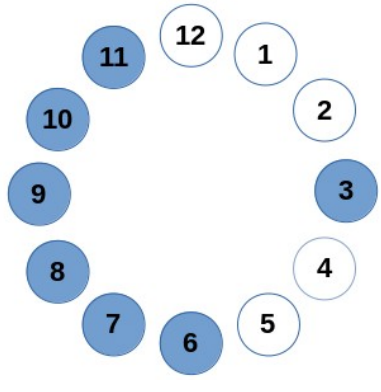
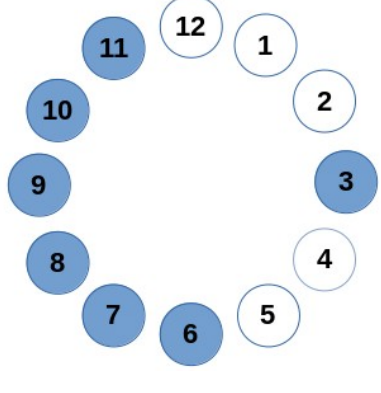
jugar = true → Jugador 1

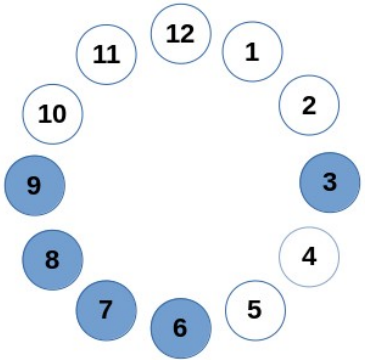
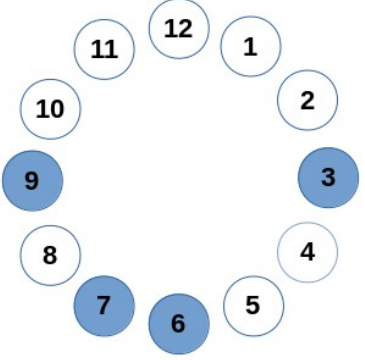
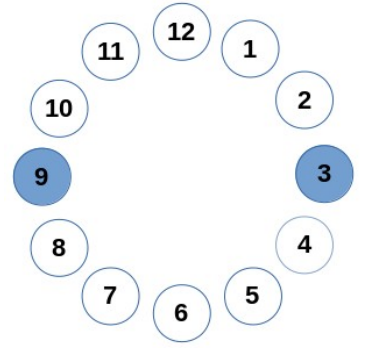
jugar = false → Jugador 2

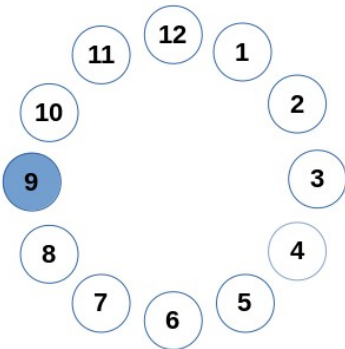
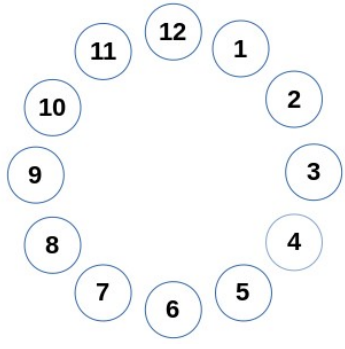
op_turno = 1 → Sacar una moneda

op_turno = 2 → Sacar dos monedas (continuas)

Nro jugada	ope	jugar	resultado	op_turno	Posición de la moneda	lista_juego
0	-	true	-	-	-	null
0	iniciar_juego()	true	-	-	-	
1	ejecutar_turno()	true	-	2	<p>pos_moneda_uno = 4 pos_moneda_dos = pos_moneda_uno + 1 pos_moneda_dos = 5</p> <ul style="list-style-type: none">- se verifica que en ambas posiciones estén con monedas, si cumple.- se sacan ambas monedas, la lista queda →.- se verifican si es/son la/s ultima/s monedas.	

2	ejecutar_turno()	false	-	2	<pre>pos_moneda_uno = 12 pos_moneda_dos = (pos_moneda_uno + 1) % 12 pos_moneda_dos = 1</pre> <ul style="list-style-type: none"> - se verifica que en ambas posiciones estén con monedas, si cumple. - se sacan ambas monedas, la lista queda → - se verifican si es/son la/s ultima/s monedas. 	
3	ejecutar_turno()	true	-	1	<pre>pos_moneda = 2</pre> <ul style="list-style-type: none"> - se verifica que en esa posición esté una moneda, si cumple. - se saca la moneda, la lista queda →. - se verifican si es/son la/s ultima/s monedas. 	
4	ejecutar_turno()	false	-	2	<pre>pos_moneda_uno = 3 pos_moneda_dos = pos_moneda_uno + 1 pos_moneda_dos = 4</pre> <ul style="list-style-type: none"> - se verifica que en esa posición esté una moneda, NO cumple. - no se saca nada, la moneda en la posición 4 ya fue sacada. - el jugador repite su turno. 	

5	<code>ejecutar_turno()</code>	false	-	2	<pre>pos_moneda_uno = 10 pos_moneda_dos = pos_moneda_uno + 1 pos_moneda_dos = 11</pre> <ul style="list-style-type: none"> - se verifica que en ambas posiciones estén con monedas, si cumple. - se sacan ambas monedas, la lista queda →. - se verifican si es/son la/s ultima/s monedas. 	
6	<code>ejecutar_turno()</code>	true	-	1	<pre>pos_moneda = 8</pre> <ul style="list-style-type: none"> - se verifica que en esa posición esté una moneda, si cumple. - se saca la moneda, la lista queda →. - se verifican si es/son la/s ultima/s monedas. 	
7	<code>ejecutar_turno()</code>	false	-	2	<pre>pos_moneda_uno = 6 pos_moneda_dos = pos_moneda_uno + 1 pos_moneda_dos = 7</pre> <ul style="list-style-type: none"> - se verifica que en ambas posiciones estén con monedas, si cumple. - se sacan ambas monedas, la lista queda →. - se verifican si es/son la/s ultima/s monedas. 	

8	<code>ejecutar_turno()</code>	true	-	1	<p><code>pos_moneda = 3</code></p> <ul style="list-style-type: none"> - se verifica que en esa posición esté una moneda, si cumple. - se saca la moneda, la lista queda →. - se verifican si es/son la/s última/s monedas. 	
9	<code>ejecutar_turno()</code>	false	-	1	<p><code>pos_moneda = 9</code></p> <ul style="list-style-type: none"> - se verifica que en esa posición esté una moneda, si cumple. - se saca la moneda, y es la última moneda en sacarse, la lista queda →. - se verifican si es/son la/s última/s monedas. 	
-	Fue la última moneda sacada entonces:	-	El ganador es el JUGADOR 2	-	-	-