

Trabajo Práctico Especial de Programación Imperativa (72.31)

Manual de uso con ilustraciones

Para empezar, ejecute el programa y verá lo siguiente:

```
----Bienvenido al juego Guerra de Manchas (Blob Wars)-----

1. Juego de dos jugadores
2. Juego contra computadora
3. Recuperar un juego guardado
4. Terminar

Elegir opción: ■
```

Luego, deberá ingresar alguna de las 4 opciones.

Si selecciona tanto la opción 1 como la 2, se le pedirá que ingrese el tamaño del tablero a su gusto, estando entre los límites mencionados entre paréntesis:

```
====Bienvenido al juego Guerra de Manchas (Blob Wars)=====

1. Juego de dos jugadores
2. Juego contra computadora
3. Recuperar un juego guardado
4. Terminar

Elegir opción: 1

Ingrese la cantidad de filas(Entre 5 y 30): 5

Ingrese la cantidad de columnas(Entre 5 y 30): 5
```

Luego, aparece el tablero con las fichas de cada jugador:

Note que estando tanto en la opción 1 ó 2, el juego elige arbitrariamente quien empieza a jugar. Por ende, téngalo definido antes de comenzar. En este caso, comienza el Jugador2. Puede ejecutar 3 operaciones:

- Moverse
- Guardar
- Salir, pero antes pregunta si quiere guardar la partida o no

Un ejemplo de Moverse:

Como es el turno del Jugador2, solo tiene dos fichas, uno de los movimientos posibles es el indicado en la imagen anterior. Al ingresar *enter* se efectúa el movimiento (si fue válido).

```
Turno: Jugadori

Para moverse: [f1,c1][f2,c2]
Para guardar: save nombreDelArchivo
Para volver al menu: quit

Ingrese un comando:
```

Ahora es el turno del Jugador1. Nuevamente, tiene 3 opciones. Supongamos que efectúa un movimiento:

Al apretar enter se ingresa el comando:

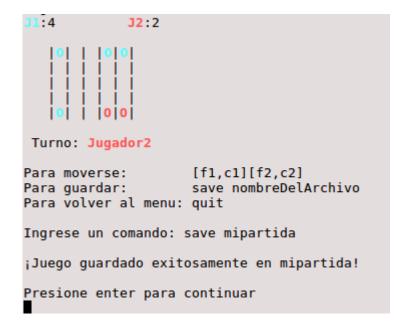
```
Turno: Jugador2

Para moverse: [f1,c1][f2,c2]
Para guardar: save nombreDelArchivo
Para volver al menu: quit

Ingrese un comando:
```

Y el tablero queda como en la imagen anterior. Ahora en nuevamente el turno del Jugador2, quien puede optar por guardar la partida tal como está:

Luego, presiona *enter* y se ingresa el comando:



Luego, puede optar por la tercera opción, que es salir (quit):

Como se ha dicho, primero preguntará si se quiere guardar la partida antes de salir.

Luego ingrese la opción deseada. Si ingresa **s** el proceso será similar al de guardar una partida. Sino, al seleccionar **n** se saldrá al menú.

Volviendo al menú principal, si seleccionamos la opción número 3, podremos guardar la partida anteriormente guardada y recuperar el tablero tal cual estaba:

```
====Bienvenido al juego Guerra de Manchas (Blob Wars)====

    Juego de dos jugadores
    Juego contra computadora

        3. Recuperar un juego guardado
        4. Terminar
Elegir opción: 3
Ingrese el nombre del archivo (máximo 15 caracteres): mipartida
====Bienvenido al juego Guerra de Manchas (Blob Wars)====
        1. Juego de dos jugadores
        2. Juego contra computadora
        3. Recuperar un juego guardado
        4. Terminar
Elegir opción: 3
Ingrese el nombre del archivo (máximo 15 caracteres): mipartida
             J2:2
 : 4
   0 00
Turno: Jugador2
Para moverse:
                     [f1,c1][f2,c2]
                     save nombreDelArchivo
Para quardar:
Para volver al menu: quit
Ingrese un comando:
```

Por último, la opción 4 del menú principal sale del juego sin ejecutar ni cambiar nada.