

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. Jugador1 son las fichas **A** y Jugador2 son las fichas **Z**.

```
J1:2      J2:2

|0| | |0|
| | | | |
| | | | |
|0| | |0|

Turno: Jugador2

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

Ingrese un comando: █
```

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:

```
J1:2      J2:2

|0| | |0|
| | | | |
| | | | |
|0| | |0|

Turno: Jugador2

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

Ingrese un comando: [4,4][4,3]█
```

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).

```
J1:2      J2:3

|0| | |0|
| | | | |
| | | | |
|0| |00|

Turno: Jugador1

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:

```
J1:2      J2:3

|0| | |0|
| | | | |
| | | | |
|0| |00|

Turno: Jugador1

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

Ingrese un comando: [0,0][0,1]█
```

Al apretar *enter* se ingresa el comando:

```
J1:3          J2:3

|0|0| |0| |
| | | | |
| | | | |
|0| | |0|0|

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 es nuevamente el turno del Jugador2, quien puede optar por guardar la partida tal como está:

```
Ingrese un comando: [0,1][0,3]
J1:4          J2:2

|0| | |0|0|
| | | | |
| | | | |
|0| | |0|0|

Turno: Jugador2

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

Ingrese un comando: save mipartida█
```

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

```

J1:4      J2:2

|0| |0|0|
| | | | |
| | | | |
|0| |0|0|

Turno: Jugador2

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

Ingresa un comando: save mipartida

¡Juego guardado exitosamente en mipartida!

Presione enter para continuar

```

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

```

J1:3      J2:3

|0|0| |0|
| | | | |
| | | | |
|0| |0|0|

Turno: Jugador2

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

Ingresa un comando: quit

```

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

```

J1:3      J2:3

|0|0| |0|
| | | | |
| | | | |
|0| |0|0|

Turno: Jugador2

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

Ingresa un comando: quit
¿Desea guardar antes de salir?(s/n): 

```

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)=====
  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█

=====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
J1:4          J2:2

  |0| | |0|0|
  | | | | |
  | | | | |
  |0| | |0|0|

Turno: Jugador2

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

Ingrese un comando: █
```

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