**Universidad Tecnológica Nacional**

**Facultad Regional Gral. Pacheco**

**Laboratorio 2**

**AÑO 2021**

**Alumnos:**

José Eduardo Licla Cisneros

Zurita Maximiliano.

**Nombre Equipo:**

OverPowered Team

**Profesores:**

Profesor adjunto: Simón, Angel.

Jefe de trabajos prácticos: Lara, Brian.

Ayudante de primera: González, Juan.

**Proyecto: Juego CATAN**



**Historia:**

*¡En Catán reina la generosidad y la harmonía! La gente regala recursos*

*para ayudar a los más necesitados. El ladrón se coloca en lugares*

*apartados para garantizar la seguridad de los demás jugadores. Y todos*

*hacen lo posible para conectar sus carreteras con las carreteras del vecino.*

*¿Es que todo el mundo se ha vuelto loco?*

*Bueno… En realidad, resulta que este comportamiento tan “noble y*

*desinteresado” se ve recompensado con unos favores que conceden los*

*gremios de Catán. Y estos favores aportan varias ventajas: ya sea construir*

*carreteras, recibir materias.*

*Está claro que, aunque el altruismo existe, no forma parte de este juego...*

**Mecánicas del juego**

**Introducción**

El juego se basa en un sistema por turnos el cual inicia colocando en un tablero un total de 19 bloques hexagonales al azar que producen diferentes recursos y que se encuentran enumerados. La meta es construir pueblos con carreteras en los periféricos de los hexágonos para que cuando al tirar los dados se obtengan recursos del número del correspondiente hexágono. Con los recursos se pueden construir más pueblos y carreteras para obtener más recursos y/o aumentar la probabilidad de obtenerlos.

La cantidad de jugadores es de 2 jugadores

**Bloques:**

El juego se basa en 19 bloques hexagonales que contienen lo siguiente:

3 montaña Producen piedra

4 prados con ovejasProducen lana

3 colinasProducen ladrillos

4 cultivos Producen trigo

4 bosquesProducen madera

1 desierto No produce nada

**Números por bloques:**

Cada bloque, a excepción del desierto, recibirá un numero al azar desde el número 2 al 12 (con excepción del número 7 que no aparece en el tablero). Además, todos los números se repetirán 2 veces en el tablero a excepción del número 12 que solo aparecerá 1 vez y el 7 como se mencionó anteriormente que no aparece.

**Construcción carreteras y edificios:**

En cada encrucijada (vértice del hexágono) se puede construir un pueblo o una ciudad. Entre cada vértice se puede construir una carretera.

**Calle:** madera: 1 / ladrillo: 1

**Pueblo:** madera: 1 / ladrillo: 1 / lana: 1 / trigo: 1

**Ciudad:** trigo: 2 / piedra: 3

**Esquema de mapa:**



**Turnos:**

En cada turno el jugador tirará 2 dados y la suma de los dados dirá que bloques son los que emitirán recursos a los pueblos y ciudades periféricas que los jugadores posicionaron.

Las ciudades obtendrán 2 puntos del recurso pertinente y los pueblos obtendrán 1 punto de recurso.

Si la suma da como resultado el número 7, en primer lugar, ningún bloque emitirá recursos, en segundo lugar,

En caso que no salga el número 7 se podrá elegir entre construir o comerciar para concluir su turno.

Desde un punto de vista de probabilidad y estadística estos son las probabilidades de que salga cada número.



**Ladrón:**

La ficha del ladrón, que inicialmente estará en el desierto, podrá ser movida a cualquier bloque por el jugador que saque un 7 en la suma de los dados que lanzo. Al mover el ladrón a un bloque se bloquearán todos los recursos que se emitan de ese bloque en caso de que salga su número.

**Comercio:**

Se podra cambiar 3 cartas de un recurso por otro recurso deseado.

**Inicio de juego:**

Al inicio del juego, en el primer turno de cada jugador, cada jugador colocará 2 pueblos y 2 carreteras y no se tirarán los dados.

Finalmente, en la siguiente vuelta se comenzará a tirar los dados y a realizar lo previamente explicado.

**Condición de victoria:**

El objetivo es llegar a obtener 10 puntos de victoria.

Cada jugador podrá obtener puntos de victoria utilizando sus recursos para obtener lo siguiente:

Pueblo: 1 punto.

Ciudad: 2 puntos.

Ej.: 4 pueblos + 3 ciudad = victoria.

**Archivo**

Para el apartado de archivos se almacenará un historial de las partidas guardando nombre de jugadores, objetivos conseguidos y quien fue el ganador.

**Periféricos**

La jugabilidad se realizará mediante el uso de Mouse/Ratón, utilizando el click Izquierdo del mismo y la tecla enter para tirar los dados.

**Diagramas de clases**



El diagrama de las clases se encuentra en la carpeta del repositorio de GitHub.

Link: <https://github.com/maximilianozurita/ProyectoLabo2.git>