

LABORATORIO N° 1



Alexy Omar Cruz Aguilera

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA Tegucigalpa M.D.C



Desarrollo de la práctica

Para el desarrollo satisfactorio del laboratorio, siga al pie de la letra cada instrucción que a continuación se le presenta.

Objetivos del laboratorio

- Poner en práctica lo aprendido durante la semana de clase y el curso de programación I.
- Mejorar y practicar el uso de matrices.

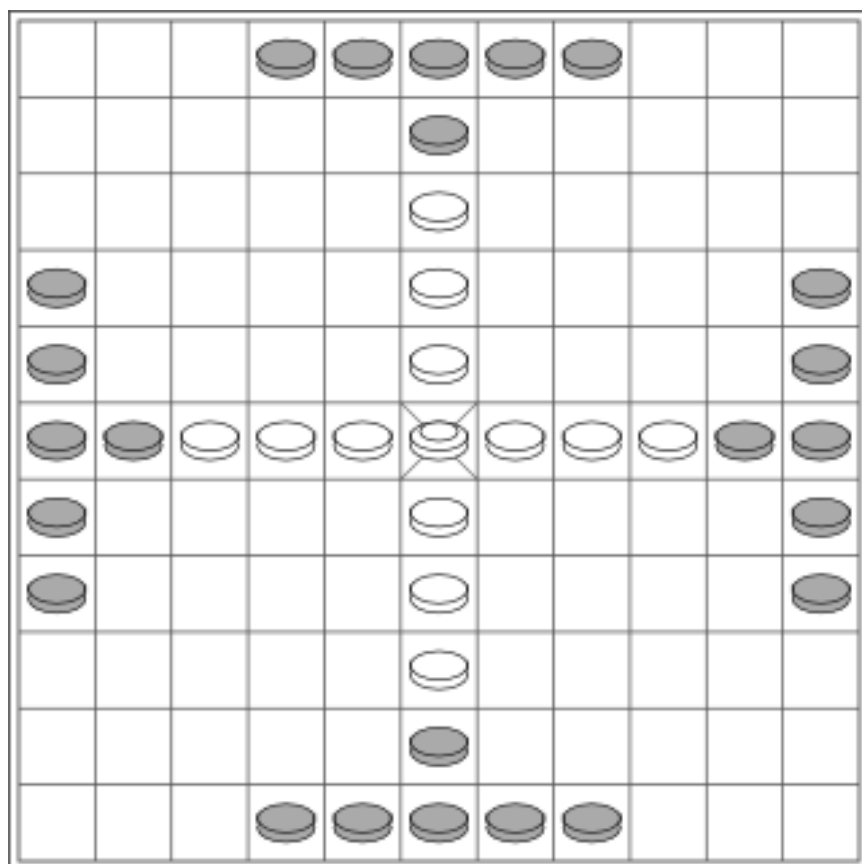
Ejercicio practico

La UN (Unión Nórdica) le ha solicitado a usted, programador de elite, traer de nuevo a la vida uno de sus juegos más famosos, el muy aclamado **Tawlbwrdd** y además de traerlo a la vida la UN le suplica que lo vuelva un juego de escritorio de vanguardia.

Las reglas del **Tawlbwrdd** son simples:

- El juego se desarrolla en un tablero de 11x11 con un rey y 12 defensores que van contra 24 atacantes.
- El Rey es colocado en el centro del tablero con los defensores a su alrededor y los atacantes en el borde del tablero.
- Los atacantes mueven primero.
- En cada turno, el jugador que mueve puede hacerlo el número de casillas que desee de forma horizontal o vertical. En una sola línea derecha.
- Ninguna pieza puede ponerse encima de otra o saltar sobre ella.
- El Rey se mueve de la misma manera que las piezas comunes.
- Una pieza es capturada si esta se acorrala de dos lados opuestos, de forma vertical u horizontal.
- Es posible capturar 2 o 3 piezas a la vez acorralándolas en grupo.
- 3 piezas es el máximo de piezas que se pueden acorralar de una sola vez.
- Los defensores ganan si el Rey logra posicionarse sobre cualquier casilla en alguno de los 4 bordes.
- Los atacantes ganan si logran capturar al Rey.

Debe hacer uso de variables significativas en todo momento, el juego debe ser amigable y debe preguntarle al usuario si este desea volver a jugar después de terminado el juego.



Ponderación

Elemento	Puntaje
Uso de estructuras de control	0.5%
Recursión	1%
Uso de matrices	1.5%
Atacantes	3.5%
Defensores	3.5%

Especificaciones de entrega

Dispone de 4 horas exactas para desarrollar el laboratorio y enviarlo al medio que se le especifique.