Colonos de catan

Análisis proyecto final programación II

Los colonos de Catán (en alemán Die Siedler von Catan), o Los descubridores de Catán, es un juego de mesa multijugador inventado por Klaus Teuber. Es probablemente el primer juego de mesa de estilo alemán que ha alcanzado popularidad fuera de Europa, siendo traducido del alemán original a otros idiomas como checo, danés, esloveno, español, francés, griego, húngaro, rumano, inglés, italiano, japonés, noruego, portugués, ruso, hebreo, catalán y sueco.

El objetivo del juego es construir pueblos, ciudades y caminos sobre un tablero que es distinto cada vez, mientras se van acumulando varios tipos de cartas. Todos estos elementos proporcionan distintas puntuaciones, ganando la partida el primer jugador que llega a los diez puntos. Existen varias expansiones del juego, que fue publicado originalmente en Alemania por la empresa Kosmos.

En el código generado en visual studio 2010 se puede encontrar distintos “Form”, los cuales están nombrados como:

Form1: el cual cuenta con 3 botones

El botón numero 1 (button1) llamado jugar: se usa para saltar del form 1 al form jugadores.

El botón numero 2 (button2) llamado reglas: se usa para poder leer las reglas del juego.

El botón numero 3 (button3) llamado salir: es usado para salir del programa (juego) .

El form1 también cuenta con un gif de un loro pirata y con un elemento de Windows media para tener música de fondo.

Form2 (jugadores): este es un Form que solo cuenta con 2 botones

Botón numero 1(button1) llamado empezar: al hacer clic en el botón este nos saltara hasta el form número 3 (juego), en el cual está el tablero con las piezas.

Botón numero2 (button2) llamado salir: nos retorna al menú principal del juego

Form 3(juwgo): este consta de varias pictureBox en lo cual la principal es la del tablero que ocupa toda la pantalla para poder simular que es el tablero de catan

En el picturebox 2 y 3 están las fichas las cuales son 2 “moradas y amarillas”.

Se crearon 2 botones llamados:

Dado1 y dado2: el dado1 y 2 hacen exactamente las mismas funciones solo que la diferencia es que el dado uno esta validado para la ficha morada y el dado 2 esta validado para la ficha amarrilla dependiendo el numero que sale en el dado la ficha se moverá a otro picturebox los cuales están repartidos a los distintos puntos del tablero un ejemplo puede ser si en el “dado1” sale el numero 1 la pieza solo se podrá mover a la picturebox más cercana que consta de un solo movimiento, para que las picturebox no quedaran espacios en blando al no tener ficha se uso el método “this.”+”Nombre de la pictrurebox donde está la pieza.” + “el evento visible.”= “false”, haciendo esto el picturebox queda oculto y para mostrarlo dependiendo el numero del dado cambia de “false” a “true”, esto se hace para que los espacios en blanco de las picturebox no interfiriera con el tablero.