

PRACTICA 2

Uso de bibliotecas de programación de interfaces de usuario en modo texto

Pablo Fernández Tello

En esta práctica se nos pide utilizar la biblioteca ncurses para implementar el juego del pong que consiste en dos palas situadas en dos extremos opuestos de la pantalla moviéndose vertical u horizontalmente (según dichos extremos) intentando que una pelota que rebota por los límites de la pantalla no atraviese la línea de gol por la que se mueven dichas palas.

Para realizar la práctica hemos partido del ejemplo ya implementado rebota2.c.

He creado una ventana de bienvenida al juego utilizando varias de las funciones del guion, como por ejemplo getmaxyx que calcula el tamaño actual de la terminal o la función newwin que crea la ventana en si o incluso wbkgd para establecer el color del fondo y los caracteres de la ventana.

A continuación he implementado el juego dentro de un bucle que finaliza si alguno de los dos jugadores marca 5 goles o si se pulsa la tecla de salida 'F'.

He inicializado las palas y definido las teclas que usara cada jugador para moverlas.

Ya estaba implementado el movimiento de la pelota, a si es que yo he definido los límites de cuando la pelota ha traspasado la línea y ha marcado gol o simplemente rebota en la pala.

También he llevado un contador de los goles que mete cada jugador para actualizar la variable 'game_over'.

Por último he creado otra ventana a modo de resumen de final de juego con la opción de reiniciar el juego, que entonces volveríamos al principio del bucle o con la opción de acabar ya, que entonces hacemos un endwin() para liberar memoria y recursos utilizados por ncurses y un break para salir.