

PROGRAMACIÓN 2 EVALUACIÓN

Los jugadores participan en el **MaratónQuevedo** cuyo objetivo es llegar los primeros a la meta.

Reglas del juego

Cada jugador tira el dado, que tiene veinte caras, en su turno y mueve su ficha el número de casillas que indica el dado, con el fin de avanzar hacia la meta, casilla número 95. Considerando la salida la casilla 0.

CASILLAS

En función del tipo de casilla en la que caiga la ficha del jugador ocurrirá lo siguiente:

CorreCorre: simplemente se comunica al usuario: “Corre corre que te pillan”. Se cambia el turno.

Bici (P): el jugador coge una bici con lo que avanza el doble de casillas por tirada, a partir del momento en el que cae en esa casilla. Se comunica al usuario: “No hay quien te pare”. Se cambia el turno.

Mercadillo (M): un mercadillo improvisado, obliga al jugador a retroceder 10 puestos y a estar un turno sin jugar para buscar una ruta alternativa. Se comunica al usuario: “Pero dónde vas?”

Atajo (A): el corredor ataja saltando a la siguiente casilla de atajo. Se comunica al usuario: “De atajo en atajo porque eres el más majo”. Vuelve a tirar.

DrogasNo (D): el corredor debe volver a empezar. “Drogas no”. El usuario vuelve a la casilla de partida, a la casilla 0. Se cambia el turno.

La casilla final, 95, sólo puede ser alcanzada con tirada exacta. Si al tirar el dado sale un número mayor, rebotará hacia atrás una vez que llegues a la casilla final.

Al inicio del juego el programa pedirá los nombres de los dos jugadores. Empezará el jugador cuyo nombre sea el primero introducido. El dado será simulado por el programa. En cada jugada se indicará “Turno de ...”, se mostrará el contenido del tablero y el nombre de los jugadores y el número de la casilla que ocupan.

El tablero se colocará de la siguiente forma y se imprimirá así con el fin de facilitar el seguimiento del juego:

S										B				M	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A														M	
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
A								B						M	
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
A												B		M	
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
A		B												M	
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
A														D	F
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95

S Salida
F Final
D DrogasNo
A Atajo
M Mercadillo
B Bici

PROGRAMACIÓN 2 EVALUACIÓN

Jugador1: Fulanito, casilla 56

Jugador2: Menganito, casilla 59

Turno de Fulanito

¿Desea continuar? (s/n)

s

Dado: 4

Casilla nueva 60

No hay quien te pare

Jugador1: Fulanito, casilla 60

Jugador2: Menganito, casilla 59

Turno de Menganito

¿Desea continuar? (s/n)

s

Dado: 5

Casilla nueva 64

De atajo en atajo porque eres el más majo

Jugador1: Fulanito, casilla 60

Jugador2: Menganito, casilla 80

Turno de Menganito

¿Desea continuar? (s/n)

s

Dado: 14

Casilla nueva 94

Drogas no

Jugador1: Fulanito, casilla 60

Jugador2: Menganito, casilla 0

Turno de Fulanito

¿Desea continuar? (s/n)

s

Dado: 10

Casilla nueva 80

De atajo en atajo porque eres el más majo

Enhorabuena Fulanito!!

Puntuación:

La aplicación deberá ser desarrollada en java utilizando la POO.

- Diseño de clases (atributos, métodos): 1,5p
- Herencia (constructores y resto de métodos): 2,5p
- Polimorfismo: 2 p
- Desarrollar una clase que contenga el tablero de juego y otra que gestione el turno, tal y como se ha realizado el ajedrez en clase. 1,5p
- Lógica juego 2,5p

Se entregará una hoja explicando cómo se han realizado los cuatro puntos anteriores y cualquier otra consideración tenida en cuenta.