

Práctica 2. Uso de bibliotecas de programación de interfaces de usuario en modo texto

Realizado por Rubén Martín Jáimez

- Instalación ncurses.

En mi caso, al estar utilizando wsl, con seguir el comando específico del guión para Ubuntu, ya me funcionó todo correctamente.

```
sudo apt-get install libncurses5-dev libncursesw5-dev
```

- Comprobación del funcionamiento de mi programa de pong.

Para compilar, con la línea de comando de la captura es suficiente. Aunque salgan un par de warnings, todo funciona correctamente.

```
ruben@DESKTOP-6EMEE09:/mnt/c/Users/gilru/OneDrive/Escritorio/P2/P2-ejemplos$ gcc practica2.c -o practica2 -lncurses
practica2.c: In function 'main':
practica2.c:26:6: warning: implicit declaration of function 'exit' [-Wimplicit-function-declaration]
   26 |     exit(1);
      |     ^~~~~
practica2.c:26:6: warning: incompatible implicit declaration of built-in function 'exit'
practica2.c:3:1: note: include '<stdlib.h>' or provide a declaration of 'exit'
   2 | #include <unistd.h>
+++ |+#include <stdlib.h>
   3 |
ruben@DESKTOP-6EMEE09:/mnt/c/Users/gilru/OneDrive/Escritorio/P2/P2-ejemplos$
```

Tras ejecutar con la línea de comandos `./practica2`, se mostrará la siguiente pantalla de bienvenida en la consola.

```
#####
###  ###  #####  #####  #####
#####  ###  ###  ###  ###  ###
###  ###  ###  ###  ###  #####
####  #####  #####  #####  ###
#####

Bienvenidos al juego pong realizado por: Rubén Martín

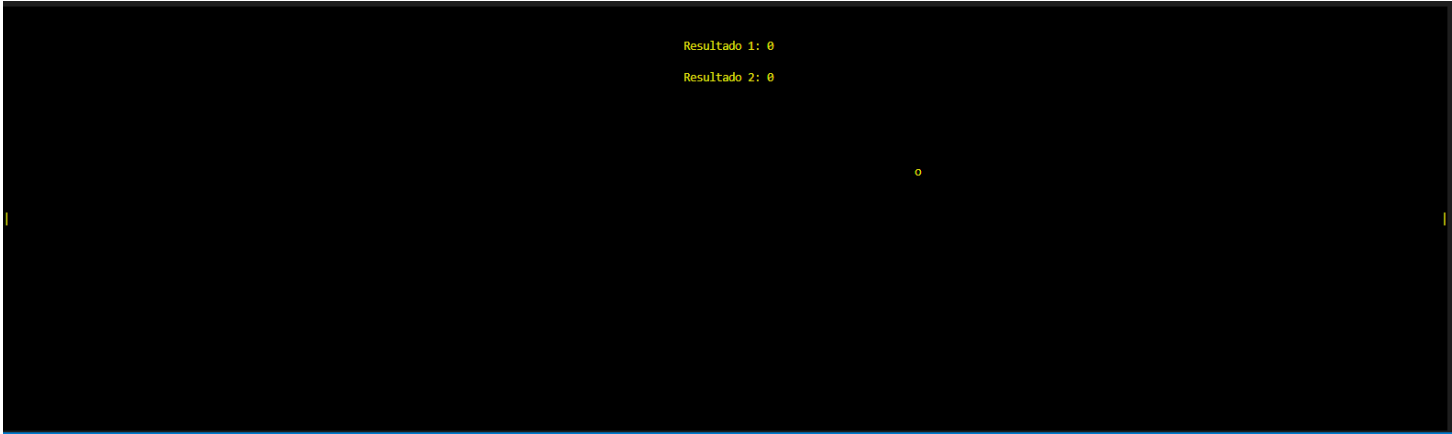
Controles para el jugador 1: tecla 'q' para subir y tecla 'a' para bajar.
Controles para el jugador 2: tecla 'o' para subir y tecla 'l' para bajar.

El juego finaliza una vez algún jugador consiga un resultado de 5.

Pulsa cualquier tecla para empezar el juego.
```

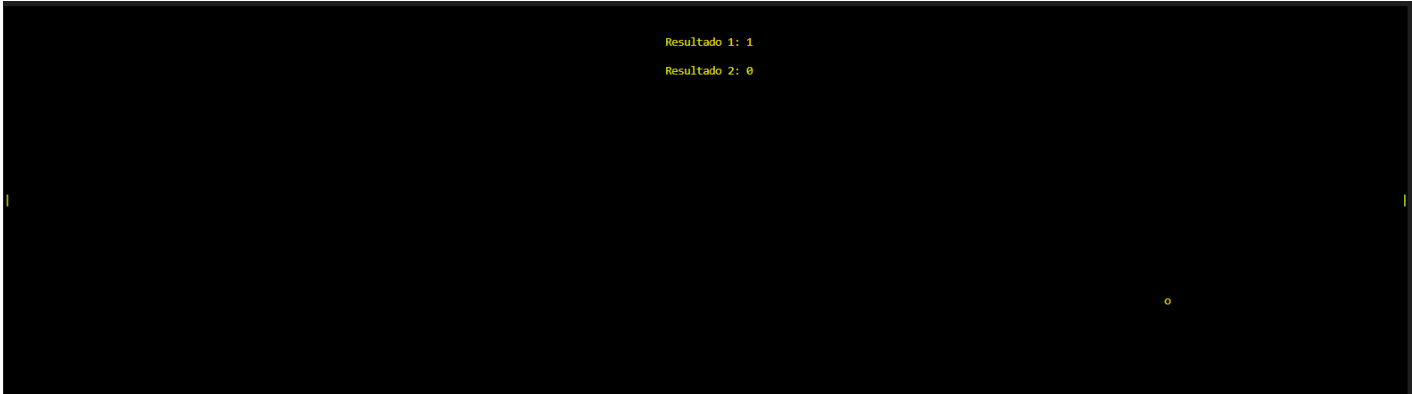
En esta pantalla de bienvenida, se especifica los controles y la regla que especifica cuando algún jugador gana.

Una vez que pulsemos alguna tecla, se mostrará la pantalla del juego.



En esta pantalla, se muestra el resultado de cada jugador, la pelota rebotando y las palas de ambos jugadores a los extremos.

Si algún jugador consigue marcar, el marcador se actualizará.



Una vez que algunos de los dos jugadores consiga 5 puntos, se mostrará una ventana diciendo quién es el ganador y que para finalizar el juego deben pulsar la tecla z.

