
JUEGO DUENDES

Programación Distribuida



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

María García Gutiérrez, Naia Daza Arteche y Teresa Carrasco Pérez
Facultad de Ciencias Matemáticas

Abril de 2022

Índice general

1	<i>Descripción del Juego</i>	3
2	<i>Objetivo del Juego</i>	3
3	<i>Instrucciones adicionales para la finalización del Juego</i>	3

1 Descripción del Juego

En esta práctica de *programación distribuida*, hemos implementado el *Juego de los Duendes*.

Este juego que presentamos a continuación lo hemos diseñado de tal forma que pueda jugar un número arbitrario de duendes: **nduendes**.



De esta manera, al comienzo de la partida se preguntará a los usuarios el número de duendes con el que desean comenzar la partida. En el momento en el que se introduzca el número de jugadores, comenzará a disputarse el juego.

La imagen que mostramos previamente, es una captura de pantalla de cómo se observa el juego una vez inicializado con el número de jugadores que indican los usuarios en este caso: *3 duendes*.

2 Objetivo del Juego

El objetivo del juego será que cada duende, usando los comandos de *derecha-izquierda* del teclado, pueda mover el **duende** con el propósito de capturar el máximo número de monedas posible.

Las monedas que captura cada duende pueden observarse en un contador que hemos implementado en la parte superior derecha de la pantalla.



El duende que más monedas capture, será el ganador de la partida.



3 Instrucciones adicionales para la finalización del Juego

Hemos implementado dos maneras de finalizar el *Juego de los Duendes*.

La primera de ellas es pulsando la tecla *esc* del teclado. En el momento en el que un jugador pulse dicha tecla finalizará la partida, cerrándose así la pantalla del juego automáticamente.

La segunda de las formas de finalización es que se agote el tiempo de la partida. Para ello, hemos implementado un contador, el cuál puede observarse en la parte superior izquierda de la pantalla. Así, todos los jugadores podrán observar a lo largo de la partida el tiempo restante.

En el momento en el que dicho contador llegue a 0, la partida se acabará para todos los usuarios, cerrándose así al igual que en la primera forma de finalización, la pantalla de juego.

