

El juego consiste en una matriz (arreglo bidimensional) de 6 x 6 que representan un castillo embrujado.

Cada jugador tiene 8 peones, 4 buenos y 4 malos. Los mismos se ponen en las primeras 2 filas del lado del jugador, dejando libres las esquinas ya que representan la salida del tablero.

El jugador contrario no sabra cual es el peon bueno o malo de su oponente hasta que se lo coma. Estos pueden ser colocados por el jugador en el orden en que más prefieran.

El juego se va desarrollando en turnos y cada jugador puede mover un peon **solo** una casilla ya sea horizontal o vertical. Pueden comer otro peon si se mueven a la casilla donde está.

Ganar:

Puede suceder en los siguientes escenarios, lo que suceda primero:

1. Aquel que se ha comido o capturado todos los peones buenos de su oponente.
2. Aquel al cual le han comido todos sus peones malos.
3. Si se logra llevar un peón bueno por la salida del tablero del lado contrario.

El programa inicia mostrando el siguiente menú:

Menú de Inicio:

1- Registro. Se pide del teclado el admin y el password, si este se encuentra dentro de la colección de users, se carga el menú principal, sino, se muestra en pantalla el error y se vuelve a desplegar este menú de inicio.

2- Crear User. Se permite con esta opción crear un nuevo user. Se pide que se ingrese los datos de Username y password. El user tendra tambien un atributo de puntos que inicialmente se le asignara 0. Si todo se hace bien se crea el user para guardarlo en la colección. Al momento de crearlo bien se va al menú principal, si no, se informa el problema y se carga el menú de inicio.

3- Salir. La aplicación se cierra.

Menú Principal

El programa debe contener un menú que contiene lo siguiente:

- 1- Jugar Ajedrez
- 2- Configuración
 - a. Dificultad
 - b. Modo de Juego
 - c. Regresar al Menú Principal
- 3- Reportes
 - a. Descripción de mis últimos 10 juegos.
 - b. Ranking de Jugadores
 - c. Regresar al Menú principal
- 4- Mi Perfil
 - a. Ver mis Datos
 - b. Cambiar Password
 - c. Eliminar mi cuenta
 - d. Regresar al Menú Principal
- 5- Salir

El jugador debe seleccionar una opción para proceder.

1- Jugar Ajedrez

Se pide que se ingrese el username del jugador 2, este debe existir y no es necesario pedir su password. El jugador 1 es el user que esta Logged in.

Luego viene el proceso de colocación de fantasmas dependiendo del modo de juego y la dificultad. Al momento de jugar, no se mira cual es el bueno y cual es el malo, pero internamente se debe saber. Los players comenzando desde el player 1 se estarán turnando moviendo peones, para ello se pide primero la coordenada de selección, ingresando la fila y la columna del teclado del fantasma que quiere mover (Se valida que sea su propio peón y que la coordenada este sobre el rango, si no cumple, se pide que ingrese otra coordenada). Luego se ingresa la coordenada de movimiento, del teclado se ingresa la fila y la columna donde se quiere mover. Esta coordenada seleccionada debe cumplir con los requisitos de movimientos, es decir, solo 1 casilla y dicha casilla destino NO puede estar ocupada por un fantasma propio. Si no se cumple los requisitos se muestran 2 mensajes:

1. Ingresar Otra Coordenada de movimiento.
2. Ingresar Otra Coordenada de Selección. Para poder escoger otro peón.

Si es movimiento valido y la casilla está ocupada por un peón contrario, se come y se imprime en pantalla:

“TE HAS COMIDO UN PEON (Bueno/Malo) DE (Nombre Jugador contrario) “

Además, en todo momento se muestra en pantalla la cantidad de fantasmas buenos y malos que tengan disponible cada jugador. Y tienes que idear la manera de saber si el peón es bueno o malo.

El tablero se va actualizando en cada turno para ir reflejando todas las actualizaciones del juego.

El juego terminara cuando alguien logre cumplir los escenarios expuestos al principio del documento. Al finalizar el mismo se muestra un mensaje y automáticamente se mostrará de nuevo el Menú Principal, Los mensajes pueden ser por ejemplo (Estos mismos mensajes se utilizarán en el reporte de Mis últimos 10 juegos):

1. “Carlos triunfo sobre Igor porque capturó todos sus peones buenos!”
2. “Carlos triunfo porque Igor le capturó todos sus peones malos!”
3. “Carlos triunfo al sacar del castillo un peón bueno!”

El ganador recibe 3 puntos.

Retiro:

Un jugador se puede retirar en cualquier momento si ingresa -1 tanto en la parte de filas como de columnas en la coordenada de selección, no sin antes preguntarle se de verdad se desea salir, si el jugador confirma que si se desea salir el juego termina y el otro jugador triunfo por retiro del contrario.

2. Configuración:

a. Dificultad:

En la parte de dificultad el usuario podrá determinar cuántos peones por juego un jugador debe colocar. Las opciones son (Normal – 8 peones, Expert – 4 peones y Genius – 2 peones), recordar que una mitad son buenos y la otra malos. Luego de modificar la dificultad, el programa vuelve a cargar el submenú de Configuración.

Observación: Por default el juego debe estar en modo normal.

b. Modo de Juego:

En esta opción se selecciona como se va jugar el juego. Hay 2 opciones:

1. Aleatorio: Si esta opción se escoge, al momento de jugar, todos los peones se colocan aleatoriamente en las primeras 2 filas de cada lado del player. En este modo, ni los propios players saben cuál es el bueno y cuál es el malo.

2. Manual: Cada jugador coloca sus fantasmas en la casilla que quieran. Primero ingresará el jugador 1 sus fantasmas y luego el jugador 2.

Para colocarlos, se pide que vayan ingresando la fila y la columna de donde lo quieren poner (Validar que este en las primeras 2 filas sin contar las salidas y que no esté ocupado). El ingreso es intercalado, es decir, primero se coloca un fantasma bueno y luego uno malo y así sucesivamente.

Observación: Por default el juego debe estar en modo aleatorio.

a. Descripción de mis últimos 10 juegos:

Al seleccionar esta opción se debe mostrar que fue lo que paso en los últimos 10 juegos del jugador que esta Logged In (Mensajes iguales o parecidos al que se muestra cuando termina un juego). Luego de imprimir el listado el programa vuelve a mostrar el submenú de reportes. Un ejemplo podría ser lo siguiente:

Observación: De primero siempre debe estar el registro del último juego realizado.

b. Ranking de Jugadores:

Al seleccionar esta opción muestra el listado total de jugadores inscritos en el juego. Se muestran todos sus datos. El listado imprime jugadores ordenados del jugador que tiene más puntos al que menos tiene.

Luego el programa vuelve a mostrar el submenú de reportes.

4- Mi Perfil:

a. Ver Mis Datos:

Muestra TODOS los datos del jugador que esta Logged in. Luego el programa vuelve a mostrar el submenú de mi Perfil.

b. Cambiar Password:

Me permite cambiar el password del player que esta Logged in. Luego el programa vuelve a mostrar el submenú de mi Perfil.

c. Eliminar Cuenta:

Elimina la cuenta del player Logged in de la colección de users. El player ya no existirá. Luego el programa muestra el Menú de Inicio.

Requisitos:

1- Se deben crear mínimo, las siguientes clases:

a. Clase Player que maneje la información del jugador. Aquí se debe tener un arreglo de String para manejar los logs finales de la partida (Para mostrar luego las ultimas partidas realizadas).

b. Clase AjedrezJuego con toda la lógica del juego incluyendo la colección de Players, el tablero para el juego, el desarrollo de una partida, el usuario logged in.

c. Clase donde estara el Main de la aplicación que contendrá los menos de la

aplicación y llamara las opciones que ofrece la clase AjedrezJuego. El main no tiene ninguna logica del juego.

2- Se debe utilizar Arreglos Unidimensionales y bidimensionales.

4- Se debe usar los siguientes temas: Foreach, Switch, Operador Ternario, Static (que no sea la función main).