

# Programación

---

## EJERCICIO EVALUABLE 1 SEGUNDA EVALUACIÓN

### ¡BATALLA DE BOCATAS!

- Este ejercicio supondrá un punto de la nota final de la evaluación.
- Entrega máxima el 18 de enero de 2021 a las 23:55. **No aceptaré trabajos entregados en fechas posteriores.**
- **El código que resuelve el ejercicio tiene que estar comentado o no corregiré el ejercicio.**

El ejercicio consiste en desarrollar un juego que simule el funcionamiento del juego “BATALLA DE BOCATAS”, que teneis en Classroom para descargar y jugar.

Nosotros lo contruiremos de la siguiente manera:

- Necesitamos un array de 24 posiciones para guardar la información de las 24 casillas del tablero, de forma que las casillas:
  - 0 → pan (Salida)
  - 1, 8, 17 → carne
  - 2, 10, 19 → lechuga
  - 4, 11, 20 → tomate
  - 5, 13, 22 → queso
  - 7, 15, 23 → huevo

Si el jugador cae en alguna de las anteriores casillas se le incrementará el contador del correspondiente ingrediente

- 12 → apunta ingrediente

Si el jugador cae en la casilla 12 podrá apuntarse el ingrediente que quiera

- 6, 16 → dado positivo

Si el jugador cae en la casilla del dado positivo vuelve a lanzar el dado, avanzando en el tablero

- 21 → dado negativo

Si el jugador cae en la casilla del dado negativo vuelve a lanzar el dado, pero retrocede en el tablero

- 3, 9, 14, 18 → dado de ingredientes

Si el jugador cae en la casilla Dado de ingrediente tira de nuevo el dado si sale:

- 1 → gana un ingrediente de carne
- 2 → gana un ingrediente lechuga
- 3 → gana un ingrediente tomate
- 4 → gana un ingrediente queso
- 5 → gana un ingrediente huevo
- 6 → Elige uno de los 5 ingredientes

- La información que necesitaremos saber de cada jugador será:
  - Nombre
  - Casilla en la que se encuentra
  - Cantidad de pan
  - Cantidad de carne
  - Cantidad de lechuga
  - Cantidad de tomate
  - Cantidad de queso
  - Cantidad de huevo
  - Número de bocadillos completos
  
- La carta de bocadillos y ensaladas posibles son:
  - Vegetal con Pollo → pan, lechuga y carne
  - Jamon y Queso → pan, carne y queso
  - Carne con Tomate → pan, carne, tomate
  - Ensalada Mediterranea → carne, lechuga, lechuga, tomate
  - Queso y Tomate → pan, queso y tomate
  - Tortilla francesa → pan, huevo y huevo
  - Tortilla con Queso → pan, huevo, queso
  - Ensalada Completa → lechuga, tomate, queso, huevo
  
- Antes de iniciar la partida se elegirá el número de jugadores (entre 1 y 4) y se preguntará el nombre de cada uno de ellos.
- Aleatoriamente se elegirá cual de ellos empieza.
- Iran jugando por turnos de la siguiente manera:
  - Podrá elegir entre las siguientes opciones
    - Ver su información a modo resumen
    - Ver la carta de bocadillos
    - Completar algun bocadillo, diciendo cual de ellos.
      - Se comprobará si es posible y, si lo es, se incrementará el número de bocadillos completos
    - Iniciar Tirada
      - Se simulará una tirada de un dado (de 1 a 6)
      - Se moverá la casilla del jugador en el tablero
      - Según la casilla en la que caiga se incrementará el ingrediente correspondiente o se hará la acción necesaria.
  - Hasta que el jugador no inicie la tirada no podrá seguir
- El juego terminará cuando uno de los jugadores haya completado 5 bocadillos