

# Trabajo de Laboratorio de Programación II

Autor: **JOSÉ LUIS PARTIDA SEVILLANO**

Profesor: **Antonio José Fernández Leiva**

Dpto. de Lenguajes y Ciencias de la  
Computación

**Juego “el muro”**

## Comentarios Generales:

En principio vamos a comentar la estructura general del programa:

- El programa ha sido implementado con tres modulos : **PANTALLA, BARRA Y PELOTA**, en los cuales tenemos tres tipos opacos: **Ttabla** : el cual es un puntero a una matriz de 19\*42 donde vamos a introducir todos los cambios producidos por los movimientos del jugador y de la pelota, **Tbarra**: es un puntero a un registro donde almacenamos las posiciones de la barra que mueve el jugador, **Tpelota**: donde almacenamos la posición de la pelota en cada momento.  
Y por último tenemos el programa menú donde implementamos las opciones del juego.

A continuación hacemos una breve descripción de los programas mas relevantes de cada uno de ellos:

- **MODULO PANTALLA:**
  - Alg. Iniciarp: en él se inicializa la matriz y se sitúa la posición inicial de la pelota.
  - Alg. Crearp: en él se abre el fichero correspondiente al nivel indicado por el usuario y se introduce en la estructura.
  - Alg. Tocarobstaculo: con él controlamos si se elimina algún obstáculo.
  - Alg. Modificarpantalla: con él quitamos de la pantalla el obstáculo tocado por el jugador.
  - Alg. Finjuego: nos indica si el jugador ha eliminado todos los obstáculos.
- **MODULO PELOTA:**
  - Alg. cambiadiresentido2: con él controlamos los movimientos de la pelota cuando toca el techo o algún obstáculo.
  - Alg. Perder: con él controlamos cuando la pelota se encuentra por debajo de la barra, lo que nos indica que el jugador ha perdido.
- **MODULO BARRA**: en este modulo hemos implementado los algoritmos necesarios para poner su posición inicial, visualizarla, moverla por parte del jugador y destruirla.

## **NOTAS:**

He tenido dificultades a la hora de realizar los movimientos de la pelota independientes de los movimientos del jugador, los cuales no he podido solucionar, lo que impide un gran dinamismo en el propio desarrollo del juego.

También tengo problemas en la aparición de varios caracteres en las pantalla, los cuales no se de donde provienen aunque creo que son del bufer de teclado pero no estoy seguro.

Por otra parte lo más dificultoso del juego ha sido a la hora de colocar todas las posiciones dentro de la pantalla y hacer coincidir los cambios producidos en el juego con éstas.

Un saludo cordial:

JOSÉ LUIS PARTIDA SEVILLANO

ANTONIO JOSE FERNÁNDEZ LEIVA

Dpto. Lenguajes y Ciencias de la Computación