

# Fundamentos de la programación

## Sesión de Laboratorio 12

En este ejercicio pretendemos extender el juego ZyanDrench de la última práctica para *añadir persistencia*, i.e., para permitir salvar y recuperar una partida del juego. En concreto, se piden dos métodos:

- `salva(tab,cont)`: guarda toda la información del tablero `tab` y el contador de jugadas `cont` en un archivo `partida.txt`.
- `lee(tab,cont)`: lee de un archivo `partida.txt` la información referente a una partida salvada y arranca el juego a partir de ese estado.

Una vez implementados estos métodos, al iniciar el juego se consultará al usuario si se arranca un nuevo juego o se carga una partida salvada previamente. Por otro lado, durante el juego debe proporcionarse la opción de guardar la partida actual (y terminar la ejecución del programa).