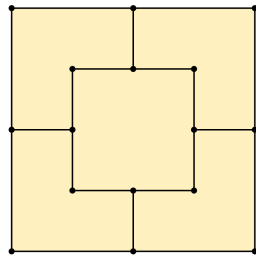


Juego del molino.

Andrés Felipe Florián Qutián, Andrey Javier Lizarazo Hernández.

26 de septiembre de 2019

1 Problema a representar.



Se implementará el juego del molino, el que consiste en dos cuadrados como el que se muestra anteriormente, el juego consiste en 12 fichas 6 blancas y 6 negras, las cuales se posicionan en cada punto, con el fin de hacer líneas de tres. Si hay una línea de tres del mismo color ya sea blanca o negra, se quitará cualquiera de las fichas del otro color, y pierde el que quede con solo dos fichas.

Este juego presenta diferentes problemas, como cual es el movimiento más optimo y las restricciones que se presentan a la hora de jugar.

2 Reglas.

- Seis fichas de cada color.
- Se forma un molino con una línea de tres, el cual permite quitar una ficha del otro color.

- Se pierde cuando solo quedan dos fichas.
- Se puede mover una casilla por turno.

3 Solución.

Se quieren buscar diferentes restricciones las cuales permitan evidenciar las reglas del juego, por otro lado se quiere plantear algunos de los movimiento más optimos para el buen desarrollo del juego.