### TIMBIRICHE nxn

Se realizó un código en Python desde cero para recrear el juego TIMBIRICHE a nivel matricial; por lo que se anexarán unas imágenes para poder visualizar el juego. El código realizado puede acoplarse para cualquier tamaño de **nxn** que se desee jugar, sólo se deben de modificar las líneas 11 y 73 del código des comentando el tamaño que se desee.

A continuación se anexarán ejemplos de 4x4 5x5 y 6x6, pero puede jugarse para cualquier tamaño. Junto a este archivo se anexará el .py donde esta como default el TIMBIRICHE 6x6. Para probarlo se puede correr el programa en la siguiente liga <a href="https://pynative.com/online-python-code-editor-to-execute-python-code/">https://pynative.com/online-python-code-editor-to-execute-python-code/</a>, sólo hay que copiar el código en la página.

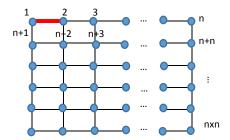


Figura 1. Matríz nxn del juego.

La Figura 1 es la visualización del juego TIMBIRICHE. El código realizado se basa en dar las coordenadas que se desean tirar como por ejemplo la [1,2], ver línea roja resaltada de la Figura. Por lo que al jugar se recomienda ir dibujando las líneas realizadas por el jugador y las hechas por la computadora, ver Figura 2, ya que el código es sólo a nivel matricial y no nos da una visualización del juego.

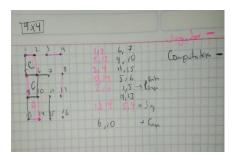


Figura 2. Dibujo de los movimientos.

Al correr el código nos pedirá el inicio de la línea y el final, ver Figura 3, aunque el orden no importa igual podría ingresarse primero el 2, seguido el 1.

Figura 3. Corrida de TIMBIRICHE: 4x4.

Seguido damos enter y la cadena de "MOVIMIENTO" nos irá dando la información de los movimientos ya realizados, los DOS ULTIMOS EN LA CADENA son los realizados por la computadora, en este caso fue la línea 6,7, ver Figura 4. También nos irá dando los cuadros formados por el jugador o computadora en cuestión de puntos hechos, debajo de la cadena MOVIMIENTOS. Posteriormente nos volverá a pedir que tiremos.

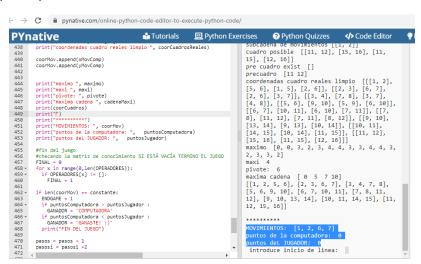
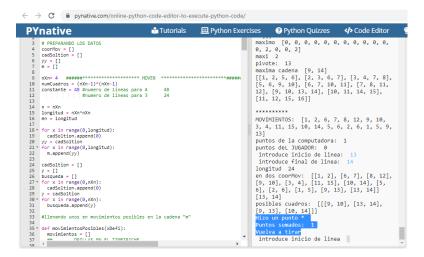


Figura 4. Seguimiento del juego 4x4.

Si el jugador completo un cuadro, vuelve a tirar, ver Figura 5. Igualmente si la computadora hizo un punto, es decir, formo un cuadro vuelve a tirar.



**Figura 5.** Seguimiento del juego 4x4, en caso de haber formado un cuadro (un Punto).

El juego continua sí hasta terminar de llenar todas las líneas, y da el ganador de la partida junto con los puntos de cada jugador y los cuadros formados por cada uno, ver Figura 6.

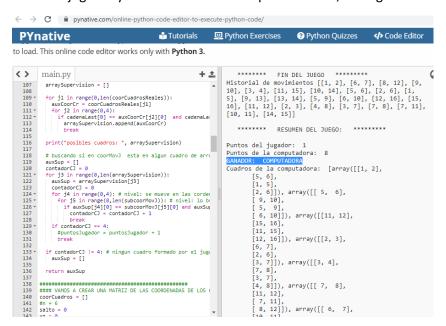


Figura 6. Fin del juego y resumen.

En la Figura 7 podemos ver el dibujo realizado paralelamente al juego para poder visualizarlo mejor a la hora de elegir un movimiento.

# Lic. Anel Ramírez Álvarez IA y Deep Learning

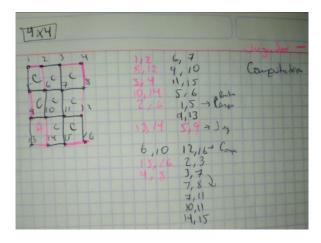
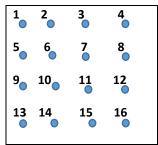


Figura 7. Dibujo final del juego.

#### **EJEMPLOS:**

TIMBIRICHE 4X4 \*movimientos distintos al ejemplo de la explicación anterior



En código: \*los cambios ya estn en el código adjunto sólo hay ue descomentarlo

línea 9: nxn= 4

línea 11: constante = 48

línea 73: apendice = [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0]

#### **RESULTADO**

# Lic. Anel Ramírez Álvarez IA y Deep Learning

```
Puntos de la computadora: 5
GANADOR: COMPUTADORA
Cuadros de la computadora: [array([[ 7, 8],
       [11, 12],
       [ 7, 11],
       [ 8, 12]]), array([[ 6, 7],
       [10, 11],
       [ 6, 10],
       [ 7, 11]]), array([[ 5, 6],
       [ 9, 10],
       [5, 9],
       [ 6, 10]]), array([[10, 11],
       [14, 15],
      [10, 14],
      [11, 15]]), array([[11, 12],
       [15, 16],
       [11, 15],
      [12, 16]])]
```

#### **TIMBIRICHE 5X5**

En código:

línea 9: nXn= 5

línea 11: constante = 80

```
FIN DEL JUEGO ******
*****
Historial de movimientos [[1, 2], [7, 8], [12, 17], [4, 9],
[18, 19], [13, 14], [16, 21], [2, 3], [11, 16], [6, 7], [19,
24], [5, 10], [14, 15], [20, 25], [22, 23], [3, 8], [2, 7],
[7, 12], [1, 6], [8, 9], [17, 18], [3, 4], [8, 13], [9, 14],
[9, 10], [4, 5], [12, 13], [10, 15], [13, 18], [14, 19], [11,
12], [6, 7], [17, 22], [16, 17], [21, 22], [18, 23], [23,
24], [6, 11], [24, 25], [19, 20]]
   *****
             RESUMEN DEL JUEGO: *******
Puntos del jugador:
Puntos de la computadora: 12
GANADOR: COMPUTADORA
Cuadros de la computadora: [array([[1, 2],
       [6, 7],
       [1, 6],
       [2, 7]]), array([[3, 4],
```

```
[8, 9],
[3, 8],
[4, 9]]), array([[ 4, 5],
[ 9, 10],
[4, 9],
[ 5, 10]]), array([[ 7, 8],
[12, 13],
[ 7, 12],
[ 8, 13]]), array([[ 9, 10],
[14, 15],
[ 9, 14],
[10, 15]]), array([[12, 13],
[17, 18],
[12, 17],
[13, 18]]), array([[13, 14],
[18, 19],
[13, 18],
[14, 19]]), array([[11, 12],
[16, 17],
[11, 16],
[12, 17]]), array([[16, 17],
[21, 22],
[16, 21],
[17, 22]]), array([[17, 18],
[22, 23],
[17, 22],
[18, 23]]), array([[18, 19],
[23, 24],
[18, 23],
[19, 24]]), array([[19, 20],
[24, 25],
[19, 24],
[20, 25]])]
```

### **TIMBIRICHE 6X6**

```
línea 9: nxn= 6
```

En código:

```
línea 11: constante = 120
```

# Lic. Anel Ramírez Álvarez IA y Deep Learning

```
Historial de movimientos [[1, 2], [8, 9], [15, 16], [4, 10],
[13, 19], [5, 11], [21, 27], [14, 20], [34, 35], [17, 18],
[3, 4], [22, 23], [31, 32], [25, 26], [5, 6], [28, 29], [8,
14], [7, 8], [2, 8], [1, 7], [6, 12], [3, 9], [2, 3], [9,
10], [11, 12], [24, 30], [2, 3], [10, 16], [9, 15], [14, 15],
[27, 33], [30, 36], [11, 17], [10, 11], [4, 5], [16, 17],
[12, 18], [19, 20], [13, 14], [7, 13], [27, 28], [15, 21],
[17, 23], [20, 21], [16, 22], [21, 22], [22, 28], [23, 29],
[20, 26], [26, 27], [19, 25], [35, 36], [18, 24], [23, 24],
[29, 30], [29, 35], [28, 34], [26, 32], [25, 31], [32, 33]]
   *****
                                   ******
              RESUMEN DEL JUEGO:
Puntos del jugador:
Puntos de la computadora:
GANADOR: COMPUTADORA
Cuadros de la computadora: [array([[1, 2],
       [7, 8],
       [1, 7],
       [2, 8]]), array([[2, 3],
       [8, 9],
       [2, 8],
       [3, 9]]), array([[ 3, 4],
       [ 9, 10],
       [3, 9],
       [ 4, 10]]), array([[ 5, 6],
       [11, 12],
       [ 5, 11],
       [ 6, 12]]), array([[ 9, 10],
       [15, 16],
       [ 9, 15],
       [10, 16]]), array([[ 8,
                               9],
       [14, 15],
       [8, 14],
       [ 9, 15]]), array([[ 4,
                                5],
       [10, 11],
       [ 4, 10],
       [ 5, 11]]), array([[10, 11],
       [16, 17],
       [10, 16],
       [11, 17]]), array([[11, 12],
       [17, 18],
       [11, 17],
       [12, 18]]), array([[14, 15],
       [20, 21],
```

```
[14, 20],
[15, 21]]), array([[16, 17],
[22, 23],
[16, 22],
[17, 23]]), array([[15, 16],
[21, 22],
[15, 21],
[16, 22]]), array([[21, 22],
[27, 28],
[21, 27],
[22, 28]]), array([[22, 23],
[28, 29],
[22, 28],
[23, 29]]), array([[25, 26],
[31, 32],
[25, 31],
[26, 32]]), array([[26, 27],
[32, 33],
[26, 32],
[27, 33]])]
```

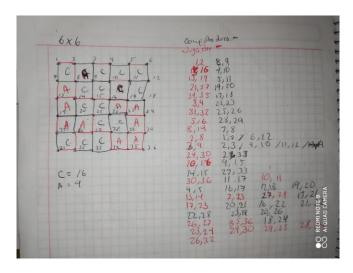


Figura 8. Juego ejemplo del 6x6.

### **OBSERVACIONES**

El código cumplió su funcionamiento, además de que se puede acoplar a cualquier tamaño del juego nxn. El inconveniente es que hay que estar dibujando las líneas y anotando las movidas hechas por la computadora para seguir con el juego ya que en cuanto aumenta el tamaño es muy difícil ver los movimientos.