1. **Turnos**

turnos = [amarillo, azul, rojo, verde]

1. **Diferentes “listas” de las fichas**
   1. Coordenadas de cárcel de todos los colores y para cada ficha:

posiciones\_carcel\_amarillo = {amarillo1 : coordenadas, amarillo2 : coordenadas, ficha3 : coordenadas, amarillo4 : coordenadas}

Igual para azul, rojo y verde

* 1. Los estados de todas las fichas por cada color

fichas\_amarillo = {amarillo1 : casilla 13, amarillo2: casilla 4, amarillo3: carcel, amarillo 4 : carcel}

Igual para azul, rojo y verde

* 1. Seguros “universales” y parciales

Los universales serían cualquier seguro menos las casillas de salidas de los colores

seguros\_universales = [casillaW, casillaT, casillaF, ... ]

Los parciales serían las casillas de salida. Lo de parciales es por lo de que igual ahí puedes ser capturado si una ficha del color de esa salida sale de cárcel

seguros\_parciales = [casillaI, casillaD, casillaK, … ]

* 1. Las casillas que estén bloqueadas

bloqueadas = [casillaC, casillaP, casillaU, ... ]

* 1. Desde qué casilla los colores no siguen derecho sino que suben a las “torres”

inicio\_torres = {amarillo : casillaF, azul : casillaU, rojo : casillaC, verde : casillaK}

1. **Dados**
   1. Aleatorios

Investigar cómo sacar un número aleatorio de un conjunto determinado de números

* 1. El jugador los escribe

Poner inputs para cada dado

1. **Movimientos y sus consecuencias** dependiendo de lo que salga en los dados

Estuve pensando cuáles eran las acciones o cosas que son más importantes y que suceden primero. Termine organizándolo así pero no se si se me olvida algo o si me equivoque en algun lado.

Si hay alguna ficha en la cárcel y hay un 5 (bien sea en uno solo de los dados o sumando los dos dados) esa ficha podría salir

Revisar si en la casilla de salida de esa ficha que podría salir ya hay dos fichas. Y si es así, revisar si son de otro color

Revisar las opciones de movimiento de cada ficha con el dado1, el dado2 o la suma de ambos

Si hay bloqueos, eliminar esas opciones de movimientos

Si solo hay una opción de movimiento que ocurra

Si no hay opción de movimiento, pasar al siguiente equipo

Dar las opciones de movimiento al equipo, recibir cual se elige

Calcular la posición de la ficha elegida con el movimiento que se eligió

Determinar si la ficha quedaría en una torre

Representar gráficamente el movimiento

Determinar si quedaron dos fichas en una casilla. En caso que si, determinar si son del mismo equipo o de equipos distintos y si están en un seguro o no.

Si son del mismo equipo se crea un bloqueo

Si son de diferentes equipos, la ficha que no sea del color que está jugando se va a la cárcel

Si hay captura. Determinar qué fichas pueden mover 20 casillas (hacer todo el proceso para mover)

Si una ficha gana. Determinar qué fichas pueden mover 10 casillas (hacer todo el proceso para mover)

Si los dados son iguales hay una repetición de turno

Si en la repetición de turno vuelven a quedar dados iguales:

* (hacer todo el proceso para mover)
* se volverá a repetir el turno
* se puede hacer que una variable se vuelva verdadera. Tipo; “precaución = True”.

Si en una repetición de turno se sacan dados iguales y la variable precaución es verdadera, la última ficha que se movió se va a la cárcel.

Ahora, cómo saber cuál fue la última ficha que se movió?

1. **Representación gráfica**