INFORME PARCIAL 2 INFORMATICA-2 2023-2

REVERSI.

GABRIEL MENDOZA BARRIOS

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

OCTUBRE 2023

**Contextualización:**

Se pide al estudiante elaborar un modelo virtual basado en el juego de mesa reversi, que sea funcional en el lenguaje de C++ donde este cumpla y siga todas las reglas del juego original.

**Análisis:**

Lo primero es pensar en que elementos componen al juego de mesa en sí y agregarle uno que otro elemento extra ya que en si este va a ejecutará en un ambiente virtual.

Los elementos que primero se vienen a mi cabeza son:

* **Fichas:** Estos elementos son los que se modifican dentro del tablero después de cada jugada.

Las fichas tienen sus atributos:

* Color: en este caso representadas por caracteres ‘-‘, ‘\*’ para negro y blanco respectivamente.
* Coordenadas: un vector (i,j) que la ayudará a posicionarse espacialmente dentro del tablero.

Las fichas tienen sus métodos:

* Cambio de color.
* **Tablero:** es de donde se van a manejar la cantidad de fichas que puede haber en el tablero y los movimientos y desplazamientos a lo largo de el basado en las reglas del juego.
* **Reglas:** Es donde estarán contenidas todas las reglas de desplazamiento de las fichas. Reglas como el fin del juego, el cambio de turno, movimientos validos etc. Las reglas no se si manejarlas como una clase aparte o como una cabecera en la que invoque funciones, eso esta por verse mas adelante.
* **Menú:** esta clase contendrá al tablero y se encargará de administrarlo.