

# Guardado y Reproducción de Partidas de Damas

**Objetivo:** Ampliar el proyecto del juego de damas desarrollado previamente para permitir guardar una partida en curso en un archivo de texto (PGN) y luego poder cargarla para reproducir los movimientos realizados.

---

## Requisitos funcionales

### 1. Guardar Partida:

- Implementar un sistema de guardado en un archivo de texto (.dama) que registre los movimientos realizados en el juego, uno por línea, en un formato sencillo inspirado en PGN.
- El archivo debe incluir:
  - Información básica del juego (nombre de jugadores, fecha, resultado).
  - Secuencia de movimientos. Ejemplo de formato:

```
[White "Jugador1"]  
[Black "Jugador2"]  
[Date "2025.05.06"]  
[Result "1-0"]
```

```
1. a3-b4 b6-a5  
2. c3-d4 a5xc3  
3. b2xd4 d6-c5  
4. ...
```

### 2. Cargar Partida:

- Implementar una función que lea un archivo .dama, interprete los movimientos y reproduzca visualmente la partida paso a paso en el tablero ya implementado.
- Debe ser posible avanzar y retroceder en los movimientos.

### 3. Formato de Movimiento:

- Usar notación coordinada: por ejemplo, b6-a5, donde cada letra representa la columna (a a h) y el número la fila (1 a 8).
  - Si hay una captura, puede representarse como b6xd4 o similar, opcional.
-

## Aspectos técnicos

- Utilizar clases de entrada/salida (`FileReader`, `BufferedReader`, `FileWriter`, etc.).
  - Manejo adecuado de errores: archivo no encontrado, formato incorrecto, etc.
  - Se espera el uso de estructuras como listas para almacenar movimientos en memoria.
  - Bonus: permitir guardar automáticamente al finalizar la partida o tras cada movimiento.
- 

## Criterios de evaluación

- Correcta implementación de lectura/escritura de archivos.
- Claridad del formato utilizado y su correspondencia con el estado del juego.
- Reproducción precisa del juego desde archivo.
- Calidad del código (modularidad, legibilidad, manejo de excepciones).
- Interfaz intuitiva para cargar/guardar desde el juego.