Informe Desarrollo Parcial II

Juan Diego Carrera Quintero

Manuel Esteban Orjuela Montealegre

Universidad de Antioquia

Facultad de Ingeniería

Departamento de Electrónica y Telecomunicaciones

2023

**Contextualización Del Problema**

La programación orientada a objetos (POO) es un paradigma esencial en el desarrollo de software, ya que modela entidades del mundo real mediante la encapsulación en objetos. Esta herramienta versátil facilita la comprensión y diseño de conceptos, permitiendo la creación de software realista, por lo cual es un término fundamental en la solución propuesta de éste parcial.

El objetivo planteado es crear y modelar el juego de mesa Othello, conocido por ser estratégico. La idea principal consiste en simular una partida de dos jugadores en tiempo real teniendo en cuenta las indicaciones y restricciones asignadas con el fin de crear un programa totalmente funcional.

***Aspectos Generales De Othello.***

1. El juego se desarrolla en un tablero de 8x8, cada participante se le asigna un color (Blanco o negro) y 32 fichas, gana quien tenga más en el tablero cuando termine la ronda.
2. Se da inicio a la partida colocando dos fichas de ambos colores en el centro del tablero, los turnos entre jugadores solo se pueden hacer únicamente si se produce un encierro tipo ‘sandwich’, es decir, atrapar o encerrar una o varias fichas contrarias de forma vertical, horizontal o diagonal, de lo contrario, se cede el turno.
3. Las fichas solo pueden ser volteadas como resultado de un movimiento.
4. Cuando no existe posibilidad de colocar alguna ficha para realizar un encierro, el juego termina.

***Aspectos Del Programa***

1. Debe existir un registro de toda la información registrada durante un juego.
2. Incluir una interfaz que sea mostrada de acuerdo al transcurso del juego.
3. No utilizar contenedores de la STL.