Universidad de Antioquia



Parcial 2

Jhoan Sneyder Portillo Anaya

Informática II

UdeA – Facultad de Ingeniería

Tabla de contenido

[A. Contextualización breve del problema. 3](#_Toc149333143)

# Contextualización breve del problema.

El problema consiste en implementar el juego Othello en C++ utilizando la programación orientada a objetos. El juego Othello también conocido como Reversi, es un juego de mesa para dos jugadores que se juega en un tablero cuadrado de 8x8. El objetivo del juego es controlar la mayor cantidad de casillas en el tablero al final del juego. Los jugadores se turnan para colocar sus piezas, que son blancas o negras, en las casillas al lado de las piezas de su oponente. Si un jugador coloca fichas al lado de dos o más fichas del oponente, las fichas del oponente se voltean al color del jugador que hizo el movimiento. El juego termina cuando no quedan más movimientos posibles y gana el jugador que tenga más piezas en el tablero.