



https://



OTHELLO

INICIAR SESION

USUARIO

CONTRASEÑA

INICIAR SESION

REGISTRARTE



REGISTRO

NOMBRES

APELLIDOS

NOMBRE DE USUARIO

CONTRASEÑA

FECHA DE NACIMIENTO

PAIS

CORREO ELECTRONICO

REGISTRO

REGRESAR





https://



OTHELLO

JUGADOR CONTRA JUGADOR

JUGADOR CONTRA MAQUINA

TORNEOS

REPORTES

CERRAR SESION



https://



TORNEOS

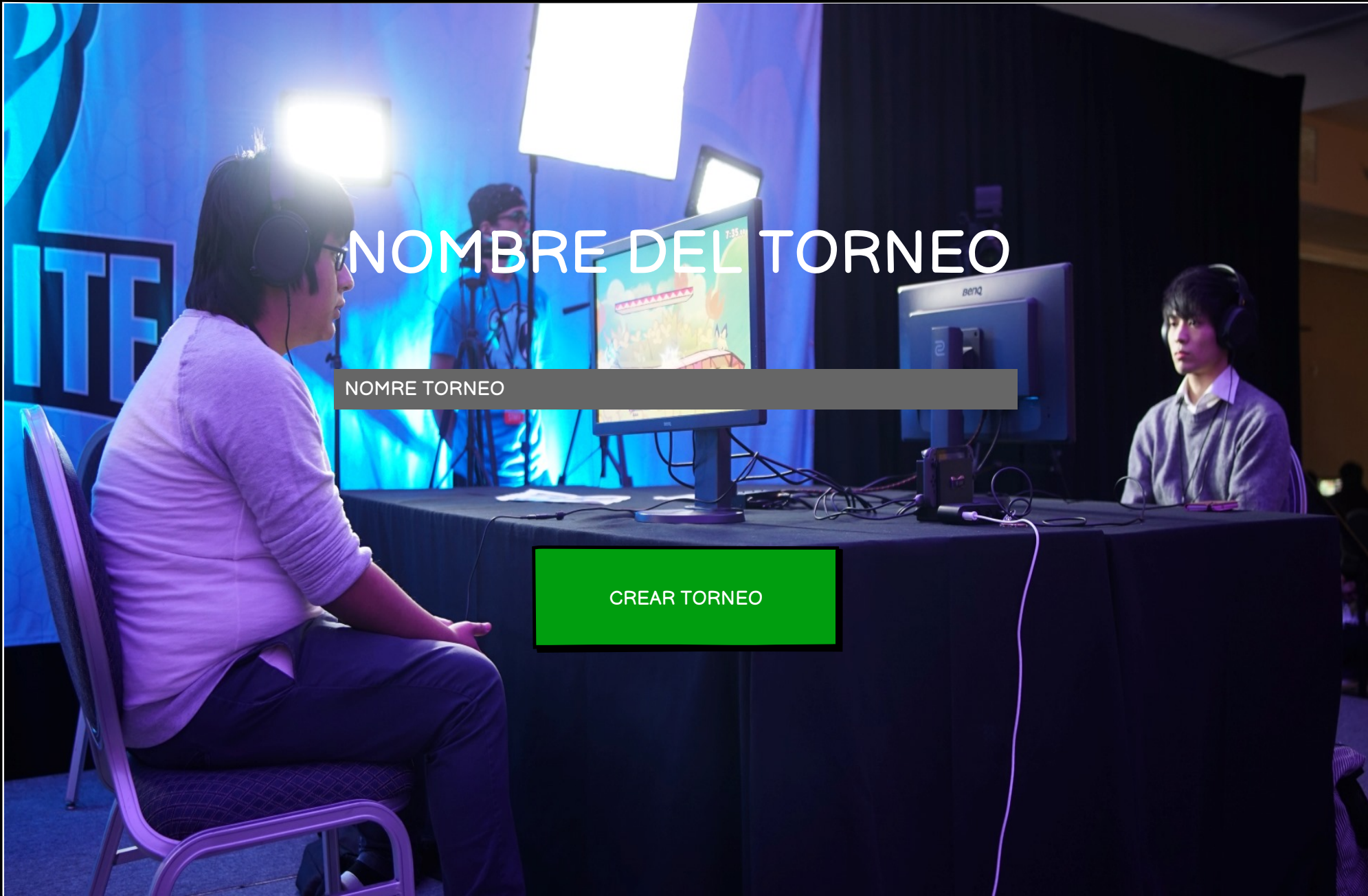
CREAR UN TORNEO

UNIRSE A UN TORNEO

REGRESAR AL MENU



https://



NOMBRE DEL TORNEO

NOMRE TORNEO

CREAR TORNEO



INGRESE EL NOMBRE DEL TORNEO PARA UNIRTE A EL

NOMRE TORNEO

INGRESAR AL TORNEO



https://



REPORTE

PARTIDAS GANADAS

PARTIDAS PERDIDAS

PARTIDAS EMPATADAS

REPORTE DE TORNEOS

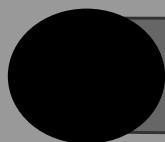
REGRESAR AL MENU

OTHELLO

BIENVENIDOS

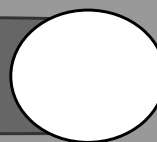
	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	Black			Black					1
2		White		Black	White		Black		2
3	White			White		Black			3
4		Black	White		Black			Black	4
5	White			White				Black	5
6	Black		Black			Black			6
7	White		Black			White		Black	7
8			White	White	Black	Black			8
	A	B	C	D	E	F	G	H	

MOVIMIENTOS RESTANTES



33

20





TORNEO

JUGADOR 1

JUGADOR 2

JUGADOR 2

JUGADOR 2

JUGADOR 9

JUGADOR 9

JUGADOR 10

JUGADOR 3

JUGADOR 4

JUGADOR 3

JUGADOR 16

JUGADOR 12

JUGADOR 12

JUGADOR 11

JUGADOR 12

JUGADOR 5

JUGADOR 6

JUGADOR 5

JUGADOR 2

JUGADOR 16

JUGADOR 13

JUGADOR 13

JUGADOR 14

JUGADOR 7

JUGADOR 8

JUGADOR 8

JUGADOR 5

JUGADOR 16

JUGADOR 16

JUGADOR 15

JUGADOR 16

REGRESAR

PLANTILLA DE DIAGRAMA DE GANTT

Consejo de Smartsheet ➔

La línea de tiempo visual de los diagramas de Gantt te permite ver los detalles de las tareas, así como las dependencias del proyecto.

TÍTULO DEL PROYECTO	PROYECTO IPC 2	NOMBRE DE LA EMPRESA	USAC
RESPONSABLE DEL PROYECTO	KEVIN ALEXIS LOPEZ CONTRERAS	FECHA	12/03/18

[illegible]