

Reversi

Laura Viviana Álvarez Carvajal

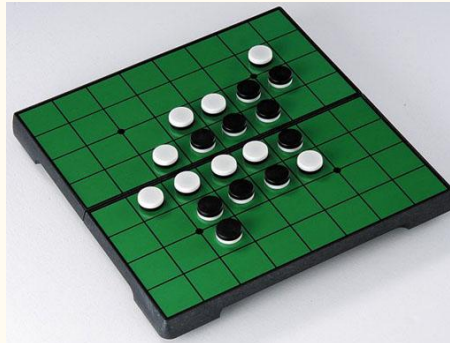
Laura Alejandra Chaparro Gutiérrez

Objetivo

- Aprender algunas funciones de la librería Proscene para el desarrollo de un juego interactivo
- Mediante este aprendizaje, entender que la librería Proscene puede ser usada para diversas aplicaciones
- Proveer una mejor experiencia al usuario mediante la interactividad que provee Proscene

Reglas Reversi

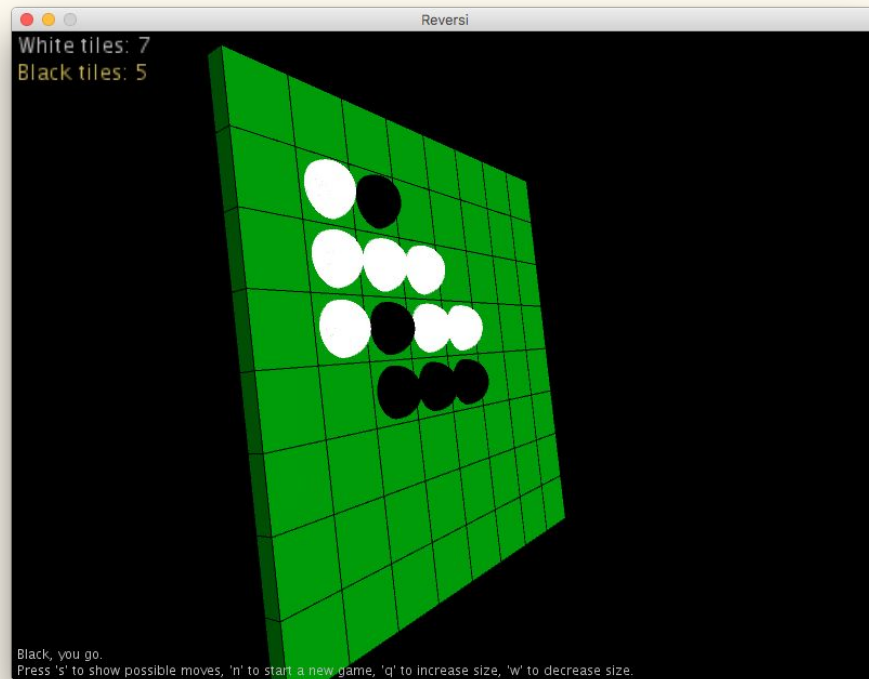
- El juego consiste en tener la mayor cantidad de fichas de su color
- Se consiguen las fichas del oponente al colocar una ficha de tal modo que al otro lado exista una del color del jugador y en medio de éstas, existan fichas del oponente
- Si un jugador no tiene movimientos posibles, debe ceder su turno
- El juego finaliza cuando ambos jugadores no tienen más movimientos posibles



Interacción

- Mouse: elegir el siguiente movimiento y rotar el tablero
- Teclas:
 - s: mostrar posibles movimientos
 - n: iniciar una nueva partida
 - q: incrementar el tamaño del tablero
 - w: decrementar el tamaño del tablero

Demo



Conclusiones

- El uso de Proscene facilita funciones de interactividad para aplicaciones desarrolladas en Processing
- La interactividad resulta un factor importante en el desarrollo de aplicaciones, ya que facilita su utilización por diferentes tipos de usuarios