



: Kevin Silva
Brian Pizarro

MECANICAS DEL JUEGO Y ESTRUCTURA

Acciones por Turno

- Cada jugador dispone de 2 acciones por turno, a elegir entre:
 - Moverse: desplazarse una casilla en dirección vertical u horizontal (no diagonal).
 - Pintar: marcar una casilla contigua (ejes X o Y) con el color del jugador.

Desarrollo del Turno

1. Inicio del turno.
2. Ambos jugadores eligen en secreto sus 2 acciones.
3. Se revelan simultáneamente las decisiones.
4. El tablero se actualiza con los movimientos y pintadas.

Flujo de Turno del Jugador

- En cada turno se pueden combinar las dos acciones de distintas formas, por ejemplo:

- Moverse -> Moverse
- Moverse -> Pintar
- Pintar -> Moverse
- Pintar -> Pintar

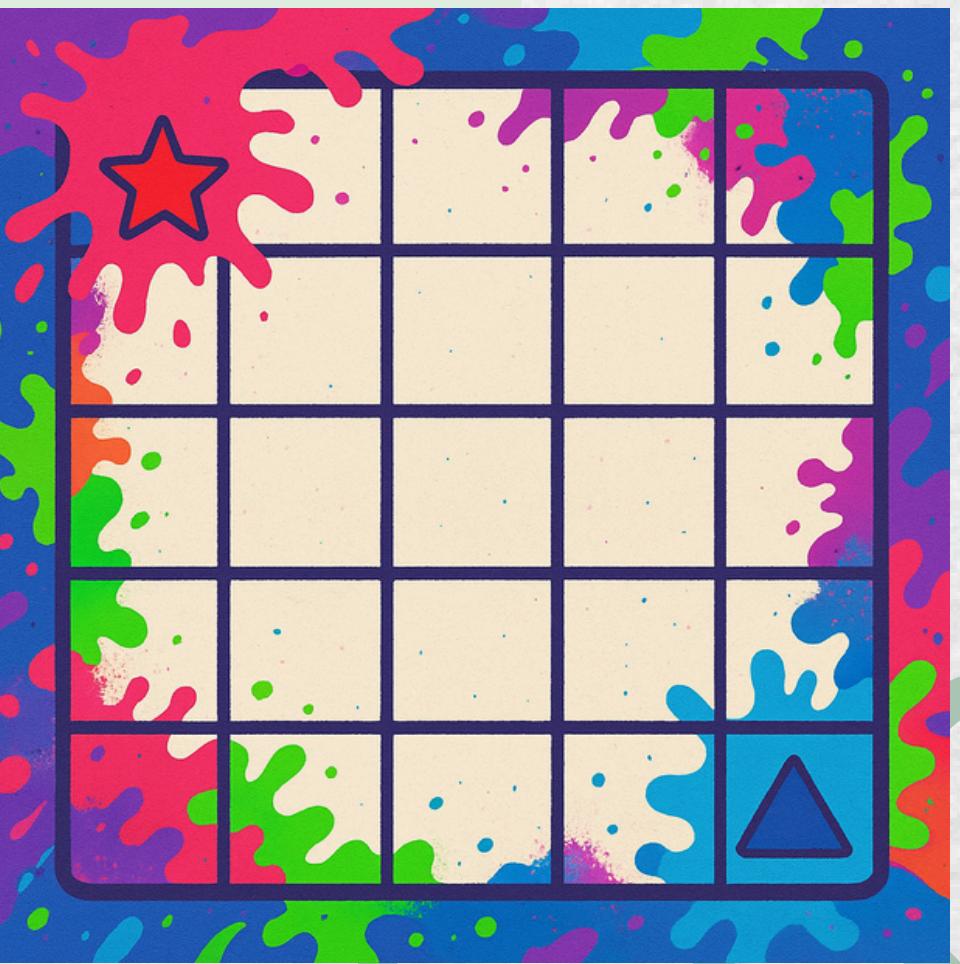
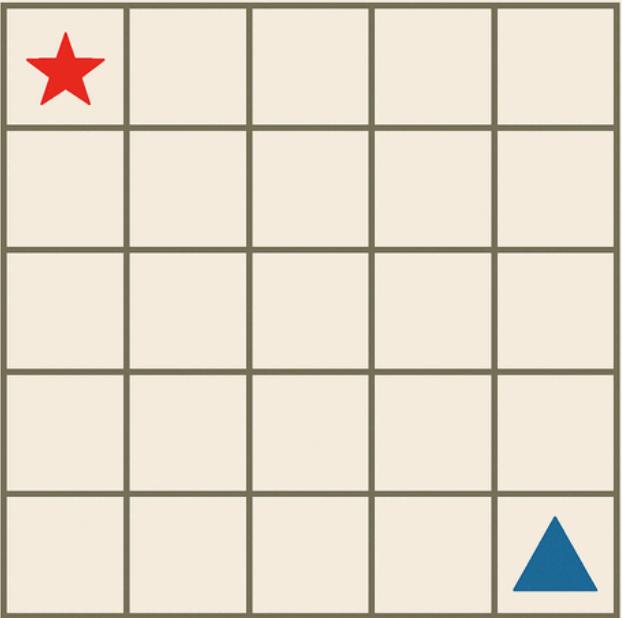
Regla Especial

- Si un jugador pinta la casilla donde se encuentra su oponente, este pierde 1 acción en su siguiente turno.

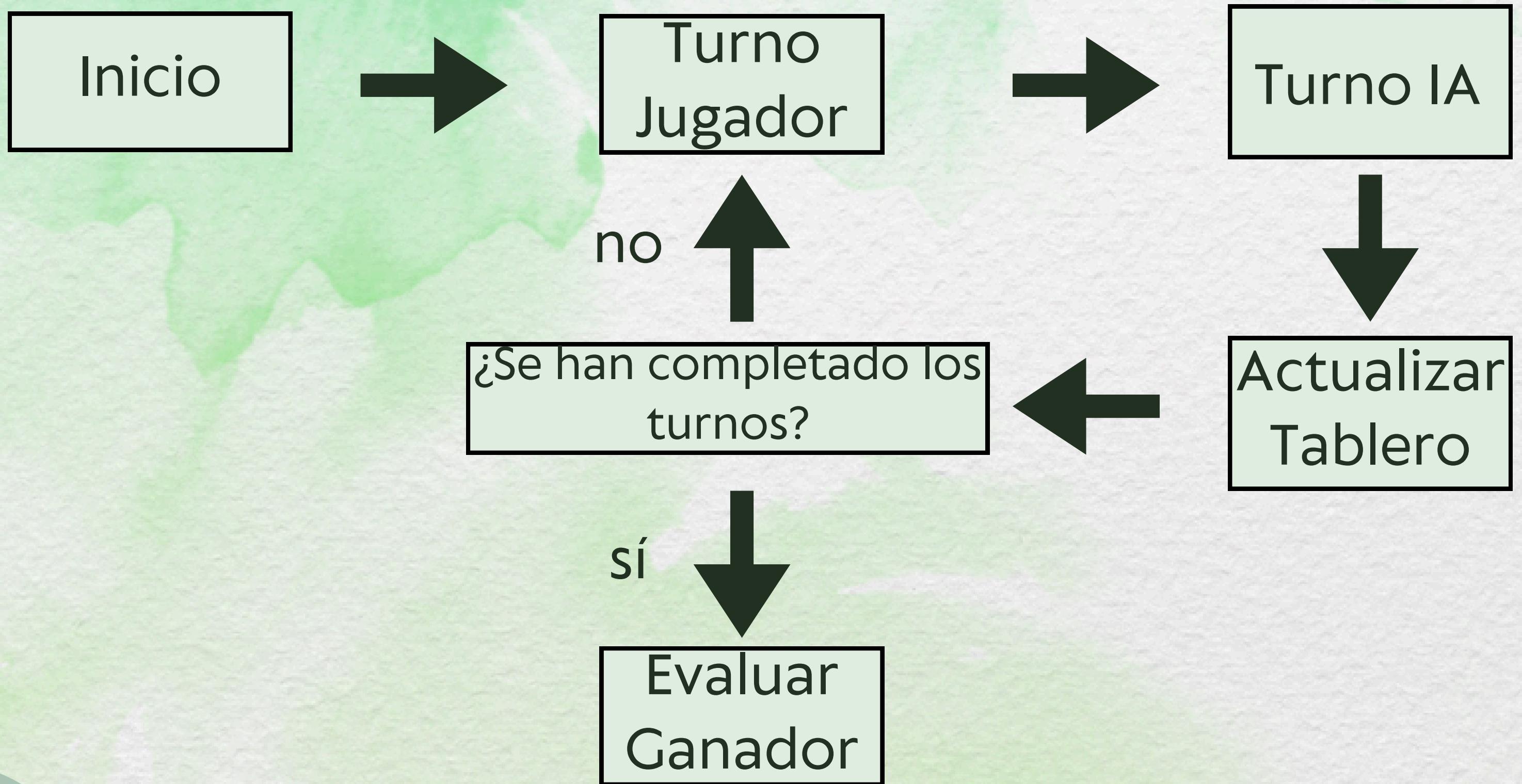
DISEÑO VISUAL

Estética minimalista
Colores contrastantes
Interfaz sencilla con:

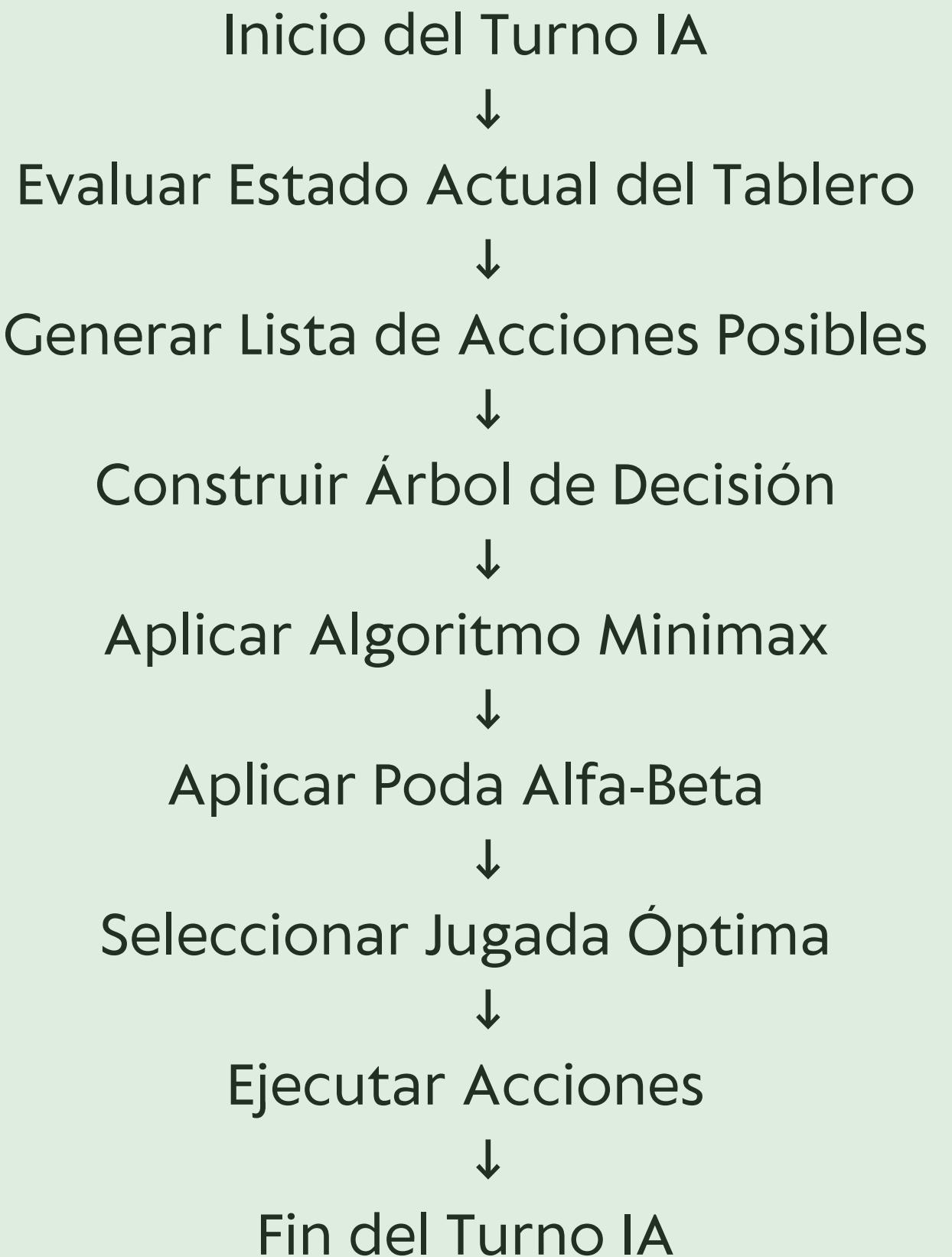
- Tablero
- Indicador de turno
- Contador de casillas pintadas
- Contador de acciones disponibles
- Botón para reiniciar partida



FLUJO GENERAL DEL JUEGO



DIAGRAMAS DE DECISIÓN IA



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Lenguaje: C++
- Librería gráfica: SFML
- Estructuras de Datos:
 - Matriz bidimensional int tablero[filas][columnas]
 - Lista de casillas disponibles vector<Coordenada>
 - Pila de historial stack<Jugada>
- IA:
 - Árbol de decisión
 - Algoritmo Minimax
 - Poda Alfa-Beta

**GRACIAS
POR SU ATENCIÒN**