He logrado crear un juego en el cual está dispuesto de la siguiente manera, dos jugadores los cuales están representados por el ratón y el gato, el ratón es aquel que desea escapar y evitar ser atrapado para ganar la partida, en cambio, el gato desea atrapar al ratón para ganar el juego, todo eso ocurre en un tablero de cuadrangular 7x7el, gato tiene una posición en la esquina superior izquierda y el ratón tiene una posición el cual es establecido de manera aleatoria en el tablero.

El juego inicia con el turno del ratón, el cual se mueve utilizando el algoritmo minimax, y con movimientos que lo puede hacer hacia las direcciones de arriba, izquierda, abajo y derecha desplazándose un cuadro a la vez, luego sigue el turno del gato el cual también tiene los mismo movimientos, que son asignados con las teclas W:arriba, A:izquieda, S:abajo y D:derecha desplazándose un cuadro a la vez.

En cuanto al algoritmo minimax, el raton siempre lo usa buscando maximizar su distancia del gato para ganar la partida.

El desarrollo del challenge fue en plantear por dónde empezar, fui dividiendo en bloque para ir desarrollando cada parte para después juntarlos, primero fue el tablero, una vez asimilado todo ello, fueron las posiciones de los jugadores para luego moverlos por el tablero de manera manual con los teclados, todo eso por superpuesto que funciono, pero primero mis movimiento estaban invertidos, cuando quería mover hacer arriba se iba hacia abajo y viceversa fue todo un pequeño caos ir montando de cero ya que implicaba hacer cosas que si bien tenía la lógica en mi cabeza, pasarlo a código ya era otra cosas que si bien se pudo, pero a base de algunos errores.

El mayor desafío fue la implementación del minimax al código, entender bien la lógica y porque tenía ese comportamiento, es difícil decir cual fue lo más gratificante porque cada etapa era complicada y al superar cada etapa era como, si se pudo.