

UNIVERSIDAD NACIONAL DE JUJUY

Licenciatura en Sistemas - Programación II

TRABAJO FINAL

Apellido y Nombre:

L.U. Nº :

D.N.I. Nº:

El trabajo final consiste en el JUEGO DE DAMAS las reglas del juego son las siguientes:

- El tablero es igual al tablero de ajedrez, con una casilla blanca del lado derecho del jugador. Al inicio cada jugador recibe 12 fichas de un color, que son llamadas peones, las cuales posiciona en las casillas negras como se muestra en la imagen.



- Inician el juego las piezas blancas. Todos los movimientos son en diagonal. Cada peón puede mover una casilla en diagonal hacia adelante, nunca hacia atrás, se realiza un movimiento por turno. No se puede ocupar la casilla ocupada por otra pieza.
- Todo peón que llega al extremo opuesto del tablero se corona **Dama**. Esa dama debe identificarse con otra figura, o con la misma figura de distinto color. A la siguiente jugada la Dama puede mover hacia adelante y hacia atrás hacia las cuatro direcciones en diagonal, una o varias casillas, no puede saltar una pieza propia ni dos piezas juntas.

- Cuando un peón propio tiene (en diagonal) en forma contigua a una figura contraria e inmediatamente detrás de ella hay una casilla vacía, la come saltando por encima de ella hacia la casilla vacía inmediatamente detrás. Si una vez realizado el salto hay otra figura contraria en la misma situación prosigue el salto y así sucesivamente hasta terminar con todos los saltos posibles (salto múltiple). Los peones solo pueden saltar en diagonal, hacia adelante, no hacia atrás.
Todas las figuras contrarias sobre las que saltó el peón se retiran del tablero en el mismo turno del salto, después del cual pasa el turno al contrario.
- Las damas comen igual que los peones, con las siguientes diferencias:
 - Pueden comer hacia las cuatro direcciones diagonales (hacia adelante y hacia atrás), la distancia entre la dama y la primera figura contraria que será saltada puede ser de varias casillas, no precisa ser contigua. Cuando la dama realiza un salto múltiple, entre las figuras saltadas debe haber siempre una casilla libre, pudiendo terminar el salto en cualquier casilla libre entre la última figura saltada y el primer obstáculo en la línea del último salto. Las damas pueden ser comidas igual que cualquier peón.
- Hay obligación de comer y elegir la opción que come a más damas o en su ausencia, a más peones. La figura que no come o no realiza los saltos más ventajosos puede ser eliminada en el siguiente turno por el jugador contrario, el cual retira del tablero la figura y mueve una propia.
- Las formas de ganar son las siguientes:
 - * Cuando el contrincante se queda sin fichas
 - * Cuando el contrincante no puede mover
 - * Si el contrincante abandona.
- Se empata si con las piezas que quedan en el tablero no se puede resolver la partida.

NOTA: Cuando se habla de figuras, se hace referencia tanto a los peones como a las damas que estén presentes en el tablero.-

CONDICIONES DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO FINAL

Mientras se permanezca en este contexto de pandemia la forma de presentación del trabajo es la siguiente:

- 1) El trabajo deberá presentarse con un instalador del mismo.
- 2) Deberá remitir a la cátedra via e-mail, un texto impreso en el que se detalle las características del juego (instrucciones, objetivos, teclas que se utilizan, etc.), además de las principales funciones del programa. También deberá remitir una copia del instalador del juego.
- 3) A través de un entorno virtual (Google Meet) se realizará la defensa del trabajo, debiéndose efectuar la instalación y ejecución del mismo.
Durante la defensa se harán preguntas vinculadas al funcionamiento del juego, de las diferentes funciones que la componen, etc.

El trabajo puede desarrollarse entre un máximo de 2 (dos) alumnos, pero la defensa del mismo es **INDIVIDUAL**.-