



# Ajedrez

Juan Camilo Calero Espinosa  
Alvaro Dario Rodriguez Caicedo

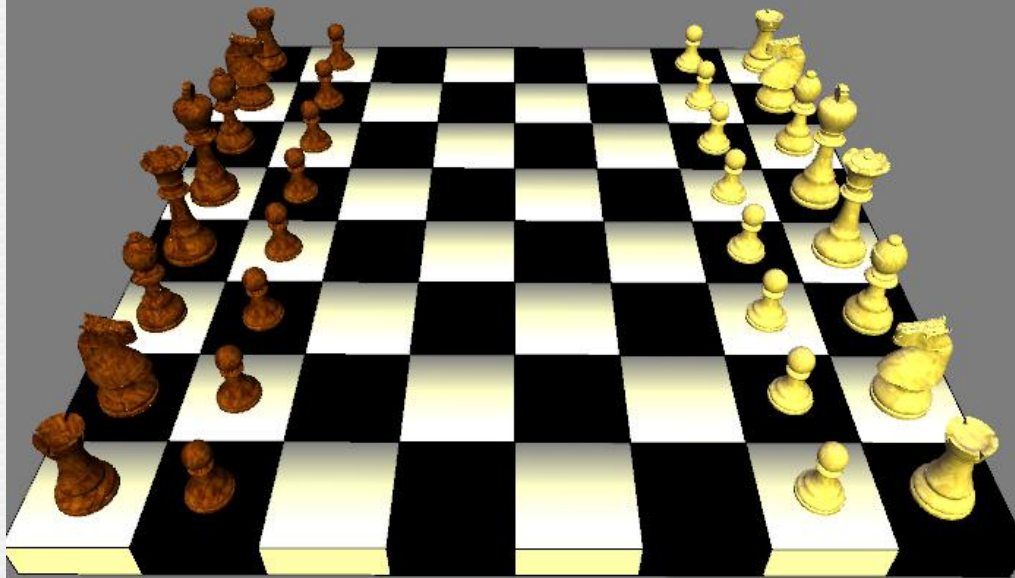
# Objetivo

- Estudiar la interacción por medio de la implementación de una escena interesante usando la libreria *Proscene*.



# Interacción

Turno Blanco



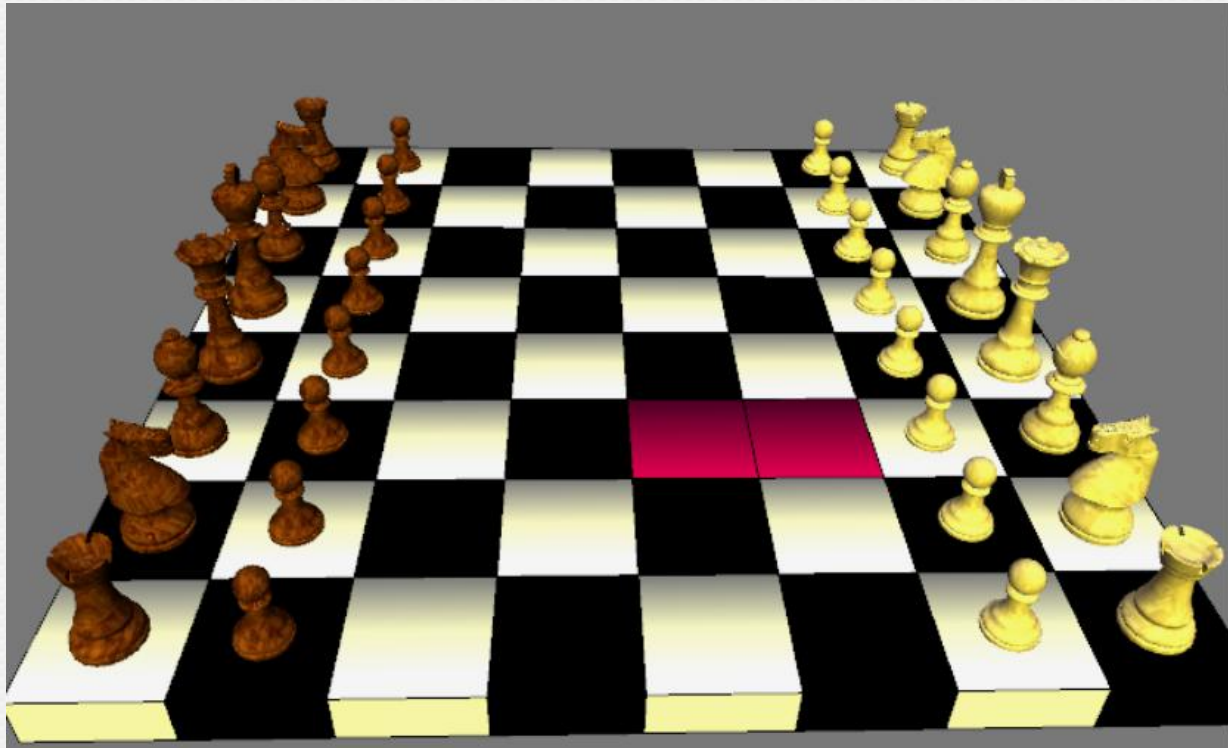
# Interacción

- Piezas
  - Mouse
- Tablero
  - Mouse



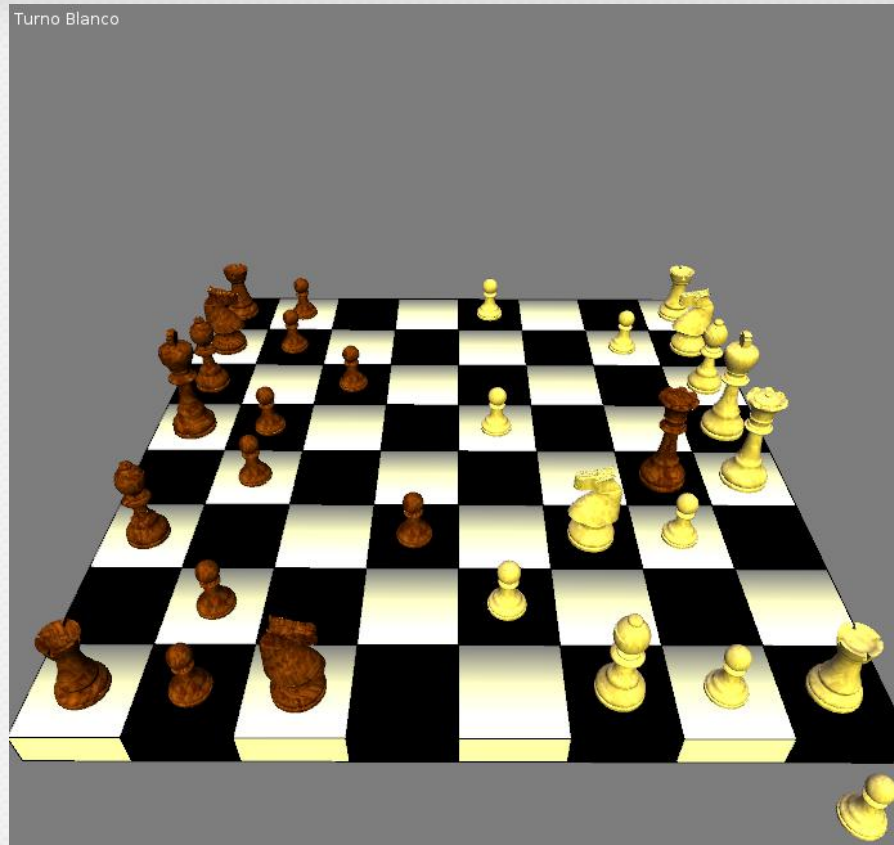


# Interacción



# Demo

Turno Blanco



# Conclusiones

- Los conocimientos adquiridos a lo largo del curso fueron de vital importancia para el desarrollo de este proyecto.



# Conclusiones

- Posible trabajo futuro:
  - Pruebas con otros medios de interacción.
  - Adición de funcionalidades (como adversario para el usuario).

