

## **Análisis y diseño Proyecto 2**

- **¿Qué acciones debe poder hacer el programa?**
  1. Agregar tal cantidad de piezas en el tablero.
  2. Evaluar la pieza de dama.
  3. Mostrar las posibles casillas a donde se puede mover la dama.
  4. Imprimir la matriz.
- **¿Con qué datos va a trabajar? ¿Qué información pedirá al usuario?**
  - Tipo de pieza
  - Color de pieza
  - Posición de la pieza en el tablero
  - Posición y color de la dama
- **¿Qué variables utilizará para almacenar la información?**
  - String TipoPieza
  - String[,] Posición
  - Char ColorPieza
  - Bool DispCasilla
- **¿Qué condiciones o restricciones debe tomar en cuenta? ¿Qué cálculos debe hacer?**
  - Si la casilla tiene una pieza del mismo color de la dama no esta disponible.
  - Si la pieza es de otro color si se puede mover.
  - La dama solo se puede mover en línea recta y diagonal.
  - La casilla sea existente en el tablero.
  - Solo hay dos colores