

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

Diagramas UML Clases

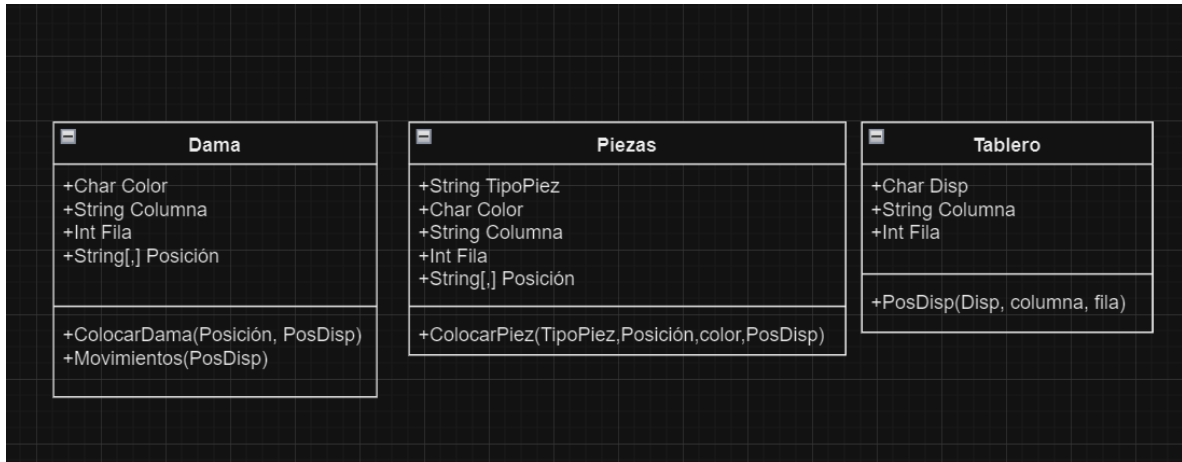


Diagrama de flujo

