**Practice III - Sintactic Parser of Chess Games**

**Miembros**

* Samuel Montoya

**Lenguaje y Herramientas**

* **Lenguaje de programación:** Python 3.10.6
* **Intérprete/Compilador:** CPython 3.10.6
* **IDE utilizado:** Spyder 5.3.3
* **Bibliotecas:**
  + tkinter (GUI)
  + re (expresiones regulares)

**Descripción del Proyecto**

Este repositorio contiene la implementación de un parser sintáctico de partidas de ajedrez en notación algebraica estándar (SAN), construyendo y visualizando en un árbol binario "en peine" las jugadas de las piezas blancas (columna principal) y negras (ramas colgantes).

**Estructura del Repositorio**

* proyecto\_ajedrez\_samuel\_montoya.py: Código fuente principal en Python con la interfaz gráfica en Tkinter.
* README.md: Este documento de presentación del proyecto.

**Ejecución**

1. Asegúrate de tener Python 3.10.6 instalado.
2. Instala las dependencias (si no las tienes):

# tkinter ya viene con Python, pero asegúrate de estar en un entorno con soporte GUI

1. Abre proyecto\_ajedrez\_samuel\_montoya.py en Spyder.
2. Ejecuta el script. Se abrirá una ventana donde podrás pegar la partida en SAN y visualizar el árbol.

Link del Repositorio: <https://github.com/Smonto-06/Practicelll>

Link del Video de Youtube: <https://youtu.be/sU4fH7A_ePM>

*Profesor:* Alexander Narváez Berrío (Universidad EAFIT).