

OTHELLO

La práctica de este año consistirá en realizar un programa para jugar al Othello. Como se desarrolla entre dos jugadores, uno de ellos será el propio programa, por lo cual habrá que realizar la inteligencia artificial adecuada para que el programa “piense” las tácticas a seguir durante el transcurso del juego.

En el documento “Descubriendo el Othello.pdf” quedan perfectamente definidas las reglas del juego además de posibles estrategias a seguir que os pueden dar ideas a la hora de enfrentaros a la inteligencia artificial del programa.

La fecha de entrega de la práctica será el 22/05/2016 y tendréis que realizar lo siguiente:

1. Diagrama de clases UML.
2. Programa orientado a objetos realizado en java.
3. Documentación en javadoc.