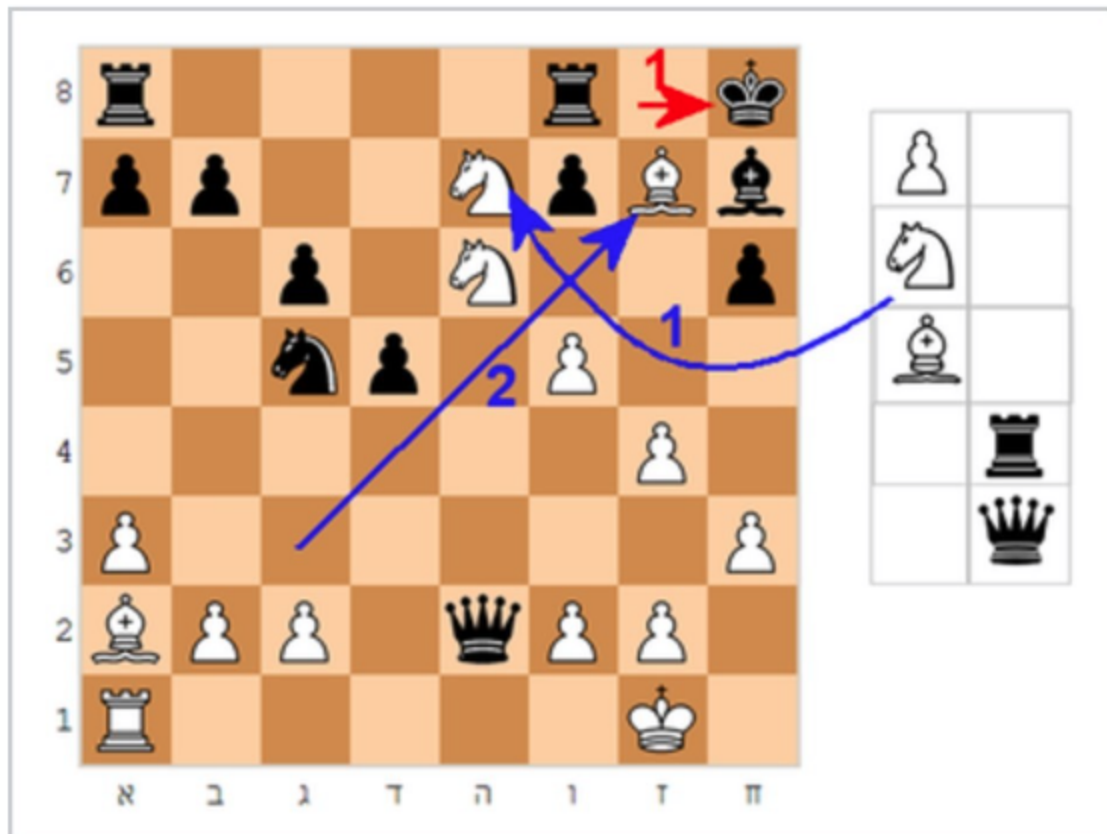


Ajedrez loco

Si mantenemos las piezas del juego pero **alteramos la mecánica del ajedrez y sus reglas** nos encontramos con un buen montón de variantes entre las que una curiosa (en realidad todas lo son) es el [ajedrez loco](#), del que una vez más hay otras variantes con ligeras modificaciones.



En esta variante lo más importante es que **si capturamos una pieza rival la convertimos en nuestra** (cambia de color) para colocarla donde queramos en nuestro turno. Los peones y los caballos ganan relevancia en esta variante, y si uno captura una dama debe ser especialmente cuidadoso a la hora de recolocarla para que no se la capturen a él.

Vamos a implementar esta versión del ajedrez

Deben realizar la implementación con interfaz gráfica y ustedes como humanos jugar contra la IA. Debe usar la metodología de árboles vista en clase, aplicar poda alfa/beta, determinar una buena heurística e implementar Minimax para la solución.

Calificación:

Implementación: 50%

Informe: 25%

GUI: 25%

La nota es individual, si no responde en la sustentación no se le asignará nota en este proyecto

Grupos de 3 personas

Implementar en python