

## CONTEXTUALIZACION:

Reversi es un juego de mesa que se juega sobre una grilla, de modo que tendremos que usar un sistema de coordenadas Cartesiano con coordenadas XY. Es un juego para dos jugadores. Con posibilidad de crear una ia.

Reversi tiene un tablero de 8 x 8 y baldosas que son negras de un lado y blancas del otro (nuestro juego las reemplazará por \* y \_ y además se dejará el tamaño del tablero abierto para una matriz cuadrada de x tamaño de fila al igual de columnas). Este tendrá un tablero inicial el cual se ilustra en la siguiente figura. El jugador negro y el jugador blanco toman turnos para colocar una nueva baldosa de su color. Cualquier baldosa del oponente que se encuentre entre la nueva baldosa y las otras baldosas de ese color es convertida. El objetivo del juego es tener tantas baldosas de tu color como sea posible.

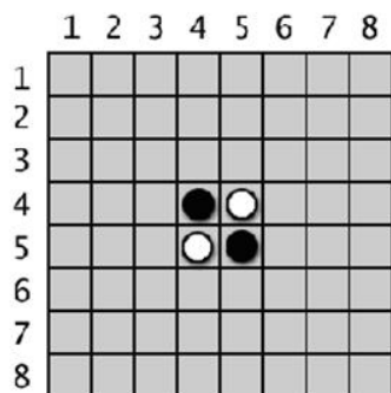


Figura 15-1: El tablero inicial en Reversi tiene dos baldosas blancas y dos negras.

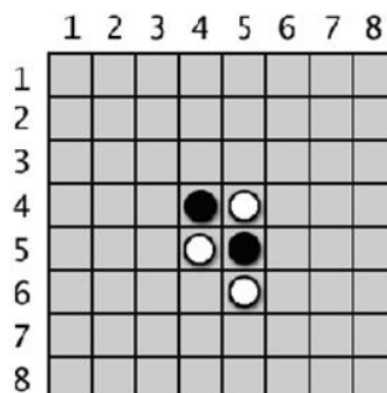


Figura 15-2: El jugador blanco coloca una nueva baldosa.

A continuación, se pueden observar algunos ejemplos de movimientos.

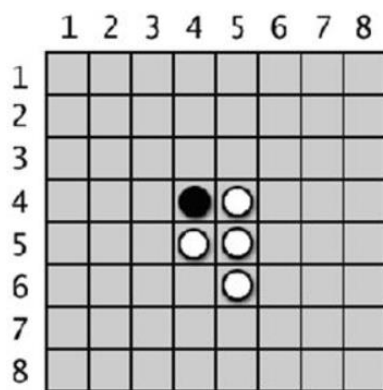


Figura 15-3: La movida del jugador blanco convierte una de las baldosas negras.

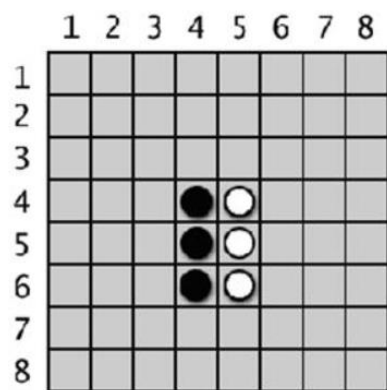


Figura 15-4: El jugador negro coloca una nueva baldosa, la cual convierte una de las baldosas blancas.

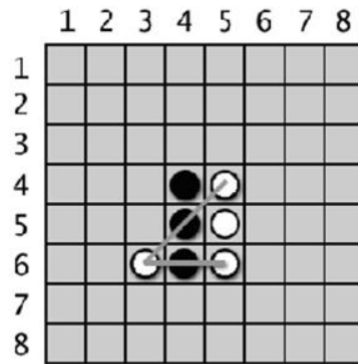


Figura 15-5: La segunda movida del jugador blanco en 3, 6 convertirá dos baldosas negras.

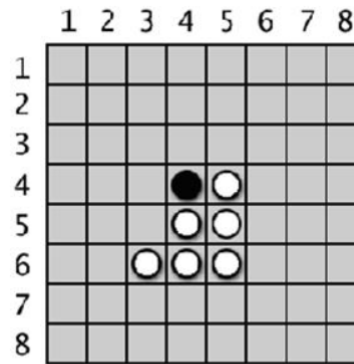


Figura 15-6: El tablero luego de la segunda movida del jugador blanco.

Como condicional del movimiento para los jugadores tenemos que deben hacer siempre jugadas que capturen al menos una baldosa y además el juego terminará cuando ningún jugador puede seguir moviendo, o el tablero está completamente lleno. Gana el jugador con más baldosas de su color.

#### ANALISIS:

consideraciones para el abordaje del problema y desarrollo de propuesta de la estrategia de solución.

consideraciones importantes para el abordaje de este problema:

1. **Dejar el tamaño del tablero abierto**
2. **EL modo de juego será de dos jugadores**
3. **Hay que tener en cuenta del modelamiento de objetos, para darle vida al tablero y al jugador**
4. **El modo de mover la ficha, y el condicional de que si o si tiene que haber una ficha del rival entre dos del jugador.**
5. **El archivo que guardará la historial de las partidas.**
- 6.