**PARCIAL 2, INFORMÁTICA 2.**

**Juego Othello**

Fabian Camilo Falla Ramírez fabian.falla@udea.edu.co

Estudiante Ingeniería de Telecomunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín, Antioquia

Sofia Marín Cacante sofia.marinc@udea.edu.co

Estudiante Ingeniería de Telecomunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín, Antioquia

**Análisis del problema.**

Para el desarrollo de la solución utilizaremos la estrategia de separar el objetivo en problemas más sencillos o pequeños para que se haga más fácil y poder dividir el trabajo. En este sentido empezamos planteándonos las clases que íbamos crear, la primera idea de clase fue para el tablero, ya que es la base para el juego. Además, pensamos crear una clase para los jugadores, en la cual generemos los movimientos, las jugadas que se pueden hacer, verificar que los jugadores tengan colores distintos y durante el desarrollo se mirará si se necesita agregar algo más a esta clase. Adicionalmente pensamos en crear una clase marcador con el fin de que vaya contando las fichas de cada jugador.

Como tareas pendientes a implementar tenemos la manera en la que la partida continue hasta el momento en el que debe terminar, terminar de definir las funciones de la clase marcador, implementar la escritura de un archivo txt para los puntajes y las partidas viejas y la forma de capturar fichas y el cambio que se debe hacer.