



# Damas

Felipe Vogt

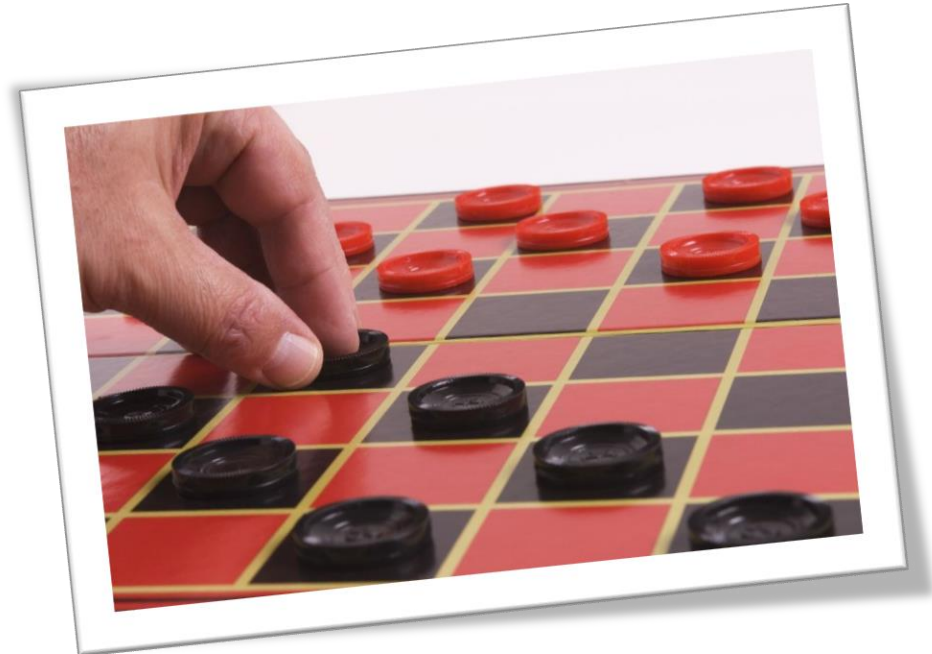
# En que consiste?

- Juego de mesa para 2 contrincantes
- Las piezas se mueven en diagonal, con el fin de capturar las fichas del oponente



# Reglas

- Las fichas solo se mueven un espacio en diagonal hacia el frente.
- Cuando una ficha llegue a la parte superior o inferior del tablero se convertirá en Rey.
- El rey puede moverse tanto hacia adelante como hacia atrás.
- Solo se puede comer una ficha sólo si hay un espacio libre tras la pieza del oponente
- El juego se termina cuando un jugador se queda sin fichas o sin movimientos



# Algo de código

```
s=socket.socket()
s.connect(('127.0.0.1',9999))
while True:
    mensaje = s.recv(1024)
    if(mensaje == "turno"):
        movimientoValido = True
        while (movimientoValido == True):
            sintaxisValida = False
            while (sintaxisValida == False):
                movimiento = raw_input('Movimiento>>>')
                patron = re.compile('[A-H][1-8]-[A-H][1-8]')
                if (patron.match(movimiento)):
                    sintaxisValida = True
                    s.send(movimiento)
                    validacion = s.recv(1024)
                    if (validacion == 'True'):
                        mensaje == 'no turno'
                        movimientoValido = False
                    else:
                        print 'Jugada invalida'
            else:
                print 'movimiento invalido'
```

```
class Server():
    def __init__(self):
        self.host='localhost'
        self.port=9999
        self.maxcon=10
    def start(self):
        self.s = socket.socket()
        self.s.bind((self.host,self.port))
        self.s.listen(self.maxcon)
        print "Esperando Jugadores"
        while True:
            (scl,addr1)=self.s.accept()
            scl.send("Esperando oponente")
            (sc2,addr2)=self.s.accept()
            scl.send("Oponente, listo.")
            sc2.send("Oponente, listo.")
            print "Jugadores listos"
            cliente = Client((scl,addr1),(sc2,addr2))
            cliente.start()
```

```
class Client(threading.Thread):
    def __init__(self,(sc,addr),(sc2,addr2)):
        threading.Thread.__init__(self)
        self.scl=sc
        self.addr1=addr
        self.sc2=sc2
        self.addr2=addr2
    def run(self):
        self.juego = JuegoDamas(self.scl, self.sc2)
        self.scl.send("closing")
        self.sc2.send("closing")
```

