

UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TACHIRA  
DEPARTAMENTO DE INGENIERIA INFORMATICA  
ASIGNATURA : PROGRAMACIÓN II

SEGUNDO EXAMEN PARCIAL

VALOR: 75 Puntos

APELLIDOS Y NOMBRES: \_\_\_\_\_  
CEDULA DE IDENTIDAD: \_\_\_\_\_ SECCION: \_\_\_\_\_  
FECHA: 16/03/2012

Othello



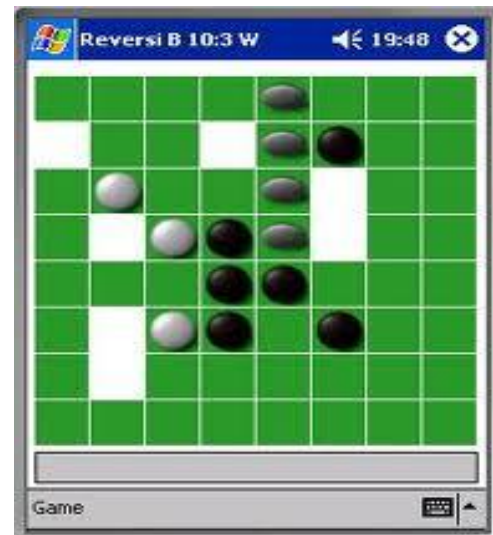
En el othello, se emplea un tablero de 8 filas por 8 columnas y 64 fichas. A un jugador se le asigna un color y se dice que lleva las fichas de ese color, lo mismo para el adversario con el otro color.

En el othello, de inicio, se colocan cuatro fichas tal como se ve en la imagen inicial: dos fichas blancas, y dos negras.

Empezando por quien lleva las fichas negras los jugadores deben hacer un movimiento por turno, a menos que no puedan hacer ninguno, en este caso el juego terminará. El movimiento consiste en colocar una ficha de forma que flanquee una o varias fichas del color contrario y voltear esas fichas para que pasen a mostrar el propio color.

Se voltean todas las fichas que se han flanqueado en ese turno al colocar la ficha del color contrario. Esas fichas, para que estén flanqueadas, deben formar una línea continua recta (diagonal u

ortogonal) de fichas del mismo color entre dos fichas del color contrario (una de ellas la recién colocada y la otra ya presente). En el siguiente ejemplo se muestran los posible sitios donde puede jugar las fichas negras para flanquear fichas blancas (el jugador solo puede ubicar una ficha), para mayor información consulte el ejemplo que se encuentra en la carpeta del parcial llamado Othello.swf (abrir en un navegador).



Ustedes deben realizar la implementación de este juego utilizando el lenguaje PHP, donde deben manejar pasos de parámetros, variables de sesión. Al principio del juego deben pedir los nombres de los jugadores y asignarle un color (los nombres no pueden ser vacíos), luego deben controlar el juego con las reglas dadas arriba, intercambiando los turnos de los jugadores, y solo permitiendo realizar jugadas en las posiciones del tablero donde se permita flanquear (o realizar jugada)

todo momento deben mostrar los nombres de los jugadores con sus respectivos puntos (1 ficha de un color corresponde a 1 punto). El juego termina

cuando ya todo el tablero esta lleno o donde no se pueda realizar flanqueos por parte de un jugador.

### **Puntaje**

Inicio Juego y validación	5 pts.	Puntajes	5pts.
Jugadas en casillas válidas	20pts.	Ganador	5pts.
Flanqueo	20pts.	Fin de Juego (tablero lleno o sin jugadas)	10pts.
Turnos	5pts	Juego Nuevo	5pts.

### **NOTAS:**

- **Guarde su examen en una carpeta con:**  
**Primer-Apellido-4últimos-Dígitos-de-su-Cedula**
- **Deposite el examen en la dirección:**  
**\\nimrod\Evaluaciones\Programación II\Parcial 2**
- **No se repetirán exámenes. Es su responsabilidad que su examen se deposite correctamente en la dirección dada.**
- **Exámenes de código compartido tienen 0 Puntos.**