**Nombres:** Daniel Castañeda – Jesús de la Cruz – Carlos Mendoza

**Juego de ajedrez para almacenar movimientos de defensa de los jugadores.**

De acuerdo a la investigación realizada de la temática, la problemática planteada sería que en un juego ajedrez se busque la manera de almacenar los movimientos de defensa de una partida, con lo cual se quiere poder consultar de manera rápida las jugadas sus respectivas respuestas defensivas para así lograr tomar decisiones estratégicas para la partida.

Una forma para darle solución a dicho problema es la utilización de árboles binarios con el fin almacenar los movimientos defensivos del jugador. Mediante esto, cada nodo del árbol representa una posible jugada, mientras que las ramas del nodo representan las respuestas defensivas del jugador. Cada nodo tendrá dos hijos, uno para la jugada principal y otro para la respuesta defensiva. Si en la jugada principal se encuentra un movimiento que ya ha sido jugado en otra partida, se seguirá la rama correspondiente y se llegará al nodo de respuesta defensiva. De esta manera, se podrá consultar rápidamente la defensa necesaria y así aplicar la mejor estrategia en función de las jugadas del oponente. Por lo tanto, se puede concluir que utilizar árboles binarios para almacenar los movimientos de defensa en una partida de ajedrez es una solución eficiente para este problema, ya que permite una rápida consulta de las jugadas anteriores y sus respuestas defensivas.

La temática “Juego de ajedrez para almacenar movimientos de defensa de los jugadores” es de interés para el grupo debido a que se piensa que durante un juego de ajedrez para los movimientos defensivos se necesita de planificación y estrategia lo cual lo hace entretenido, además de que es un ejemplo útil para una codificación con árboles.