

class _PiezaMovil :

Es la clase superior de todos los objetos móviles. Cuando nos referimos a una pieza móvil, significa que en su interior tiene métodos que le permite realizar pasos.

Atributos

_estado: str = None

Valor del estado del dado. Los estados son los siguientes:

Tabla 1. “Estados de los dados”

Estado	Descripción
‘env’	<i>Estado Normal de Valores</i> – Especifica que todas sus caras tiene valores positivos y que son únicos.
‘emv’	<i>Estado Modificado de Valores</i> – Especifica que alguna de sus caras contiene un valor no positivo o repetido.

coord: tuple [int, int] = None

Contiene las coordenadas del dado sobre el tablero.

cantidad_caras: int = None

Valor del total de caras sin importar el valor que se muestre en ellas.

cond_captura: int = None

Valor de las coordenadas (1,1) del dado. Estas coordenadas serán muy importantes para el desarrollo del juego.

gCoord (self, rango: int | tuple[int, int]) → tuple[int, int]

Se encarga de generar las coordenadas de cualquier pieza móvil.

UnPaso (self,)

...

```
class Dado ( _PiezaMovil ):
```

Implementa la pieza principal de cada jugador.

Atributos Primarios

Son aquellos atributos que contienen valores propios o que dichos valores no dependen de atributos primarios.

```
cantidad_caras = 5
```

El atributo 'Cantidad de Caras' monitorea la cantidad de caras que contienen un valor en la pieza. Para ver más información con respecto a las piezas clicar [aquí](#).

```
valores_cara : 'f1' = _valores[1]
```

Atributos Secundarios

Son aquellos atributos que dependen de atributos primarios.

```
cond_captura = valores_cara[1][1]
```