Análisis y Diseño de Algoritmos II

Trabajo Práctico Especial

Grupo 1

ATTILIO, Nicolás (*nicolasattilio@gmail.com*)

PIANCIOLA, Galo (*galopianciola*@*outlook.com*)

Facultad de Ciencias Exactas

Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires

Cátedra Análisis y Diseño de Algoritmos II

Fecha de entrega: 30/10/17

El trabajo realizado se basa en la creación de una versión del juego llamado Amazonas. Este consiste en un tablero con 8 *reinas* (fichas) en él, y 2 jugadores que realizarán una jugada válida por turno. Luego de mover una ficha del color correspondiente al jugador, se arroja una flecha que inhabilita una celda del tablero.

El objetivo del trabajo es, por un lado, desarrollar el entorno del juego, de tal forma que se respeten todas sus reglas, movimientos válidos e imposiciones; y por otro lado, programar algoritmos con ingenio y criterio de juego para que uno de los jugadores sea la computadora.