**Logotipo

Descripción generada automáticamente**

**Informe del Parcial 2**

Primera entrega

Presentado por:

Juan Sebastian Pérez Rubiano

Presentado A:

Aníbal José

Augusto Salazar

Departamento de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín-Antioquia

Octubre de 2023

**Índice**

1. Contextualización breve del problema.
2. Análisis:

consideraciones para el abordaje del problema y desarrollo de propuesta de la estrategia de solución.

1. Diseño:

un diagrama donde refleje y describa las clases que conforman su solución. Incluya los miembros de clase y el especificador de acceso en cada caso. Además, aborde la lógica detrás de los principales algoritmos implementados en los métodos y funciones desarrolladas. Justifique sus decisiones.

1. Algoritmos implementados:

anexe un enlace al repositorio con los archivos fuente. e. Experiencia de aprendizaje: Problemas de desarrollo que afrontó, evolución de la solución, consideraciones y resultado del aprendizaje alcanzado durante el desarrollo.

1. Contextualización:

se trata de la implementación de un juego de estrategia llamado Othello; es un juego de mesa de estrategia para dos jugadores. El objetivo del juego es tener más fichas de tu color en el tablero al final de la partida.

1. Análisis:

Para mi punto de vista la función más factible es usando varias clases donde una se encarga de los jugadores otra del tablero y la otra de la lectura y escritura de archivos.

1. Diseño: