

 TRABAJO FINAL

 Curso: Complejidad Algoritmica

 Sección:  CC41

Profesor:  Ricardo Gonzalez Valenzuela

Integrantes:

Olano Pereda, Jesus Fernando u201713457

Nuñez Lazo, Sergio U20191035

Jean Percy U20141A449

1. Introducción

En el presente trabajo se desarrollará el juego Quoridor. El objetivo de este es demostrar la eficiencia de ciertos algoritmos para poder hallar los mejores movimientos. Finalmente se graficará los resultados obtenidos por cada algoritmo en una tabla para poder hacer una comparación y determinar cuál es el mejor para cada tamaño del tablero.

1. Estado del arte

Por el momento el estado del arte muestra una matriz, donde las casillas vacías son representadas por un 0 y los jugadores por un número (1,2,3,4). Aunque esto será actualizado en la parte final del desarrollo para que tenga colores y se vea como un tablero de verdad.

1. Metodología

La metodología usaremos se basa en probar cuanto tiempo de demora cada algoritmo para acabar el juego en cada tablero, los resultados obtenidos serán puestos en tablas que se usarán para poder comparar la eficiencia de los algoritmos respecto al tamaño.