**FECHAS DE ENTREGA:**

27 de octubre 2023 (viernes) 🡪 contextualización, análisis y diseño de la solución

3 de noviembre 2023 🡪 evidencia de la implementación (código)

**DURANTE EL DESARROLLO:**

1. Generar un informe a detalle del desarrollo del proyecto
2. Hacer commits al menos cada dos días sobre el avance del juego
3. Hacer un video y subirlo a youtube entre 5 y 11 minutos (detalles en el pdf del parcial)

**NOTAS:**

1. Todas las entradas y salidas deben ser dadas a través de la consola
2. Al final de la partida mostrar los resultados y guardarlos en el historial (este registro debe contener: nombres de los jugadores y su respectivo icono con el que jugó, fecha y hora de finalización del juego, jugador ganador y numero de fichas al final de la partida para cada jugador.)
3. Hacer un menú principal con el inicio del juego, el historial y la opción salir.
4. Todo debe estar guardado en un archivo de texto

**IDEAS DE FUNCIONES PARA IMPLEMENTAR:**

1. Bienvenida
2. Menú principal
3. Mostrar historial
4. Inicio del juego
5. Asignar icono de juego
6. Mostrar tablero
7. Jugada (p1,p2)
8. Actualizar tablero
9. Simular cambio de tablero
10. Fin del juego (ganador)
11. Contar fichas ambos jugadores
12. Fecha y hora
13. Resultados de la partida
14. Guardar registro
15. Desea jugar de nuevo
16. Despedida

**PROBLEMAS:**

1. Cambios de turno

Es primera vez que diseñamos un juego para dos por tanto la idea de validar una jugada ver si es posible o no para dar turno al siguiente jugador no es algo con lo que estemos familiarizados y esto al ser tan relevante para el correcto funcionamiento del juego hace en nosotros un nuevo reto.

1. Actualización del tablero

Quizá la parte mas importante en la fluides de nuestro juego, hace que el funcionamiento de esta función o de esta fracción del código sea estrictamente revisada y tener en cuenta que no es solo hacer y marcar jugadas sino también generar cambios a raíz de estas, hace que la actualización del tablero y su coherente funcionamiento sea el problema esencial al cual nos enfrentaremos para llevar a cabo nuestro proyecto.

1. Marcar jugada

Parte del problema anterior y seguramente con la misma relevancia, saber los lugares donde se puede jugar es importante para evitar errores continuos en el usuario de nuestro juego y marcar correctamente donde este lo pide junto a todos los factores que esto conlleva es lo que hará que nuestro juego tenga éxito, sea entretenido y amigable para quienes hagan uso de el

1. Validar jugadas

Las restricciones de este juego nos dan lugares específicos donde podemos hacer o no nuestro próximo movimiento por tanto asegurarnos de que el juego funcione al pie de las reglas es importante, validar las jugadas en un problema al que nos enfrentaremos para evitar los cambios de turno antes de tiempo y evitar trampas en el juego.

**SOLUCIONES:**