

Descripción proyecto integrador

Integrantes: Jaime Santos	Exp: 747150
--	------------------------------

Nombre del proyecto

Algoritmo de resolución de ajedrez para maximizar el puntaje

Descripción general

Realizar un programa con interfaz grafica simple que muestre el juego de ajedrez entre dos simulaciones de jugadores, pudiendo modificar la habilidad de cada una

Entrada/Salida de datos

Se podrá elegir la habilidad de cada uno de los jugadores virtuales, la cual afectará a la simulación del juego.

(Tentativo) se podrá elegir entre dos algoritmos distintos para la simulación, y al final de la misma se mostrará en pantalla la eficiencia (cálculos, tiempo).

Se mostrará en pantalla cada jugada hasta terminar la simulación y que uno de los jugadores se declare ganador o termine en empate.

Justificación

En la realización del proyecto se utilizarán conceptos aprendidos en clase como la realización de algoritmos y la optimización de otros ya existentes, así como la comparación de la eficiencia de los algoritmos para realizar las mismas tareas.

Se propone Ajedrez por gusto personal y hay muchas técnicas (algoritmos) que se pueden utilizar para el juego.

Pruebas de funcionamiento

El juego debe terminar en un tiempo predefinido.

El programa debe arrojar la información correcta por pantalla.

Debe ser capaz de repetir los resultados bajo ciertas condiciones.

Temas del curso de ADA

Árboles

Divide y vencerás

Notación Asintótica

Algoritmos Voraces

Herramientas a utilizar:

Python, UI builder en python, Heurísticas existentes, algoritmo minmax optimizado